



DARK SUN

Crônicas do Andarilho

Troy Denning & Timothy Brown



DARK SUN: CRÔNICAS DO ANDARILHO

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Troy Denning & Timothy Brown (Crônicas do Andarilho) e Lucas Silva (Apêndice)

Tradução

Fabrício Madruga Lopes & Bruno Fernandes Santos

Revisão

Fabrício Madruga Lopes

Arte

Jim Crabtree, John Dollar & Stephen A. Daniele

Mapas

Diesel

Diagramação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

Esse ebook é uma compilação de informações disponibilizadas pelo site Dark Sun Brasil e tendo como documento base o PDF Crônicas do Andarilho.

Esse material é quase que totalmente descritivo visando apenas dar ideias e apresentar o cenário de Dark Sun ao leitor.

A tradução desse material foi feita pela equipe do site Dark Sun Brasil e disponibilizada gratuitamente no site de mesmo nome.

As regras para Old Dragon, contidas no Apêndice I, foram retiradas do site Dark Sun para Old Dragon, também disponibilizadas gratuitamente.

Em ambos os sites existe muito mais material para quem quiser se aventurar em Dark Sun, esse é apenas o começo.

Espero que estejam preparados para encarar o mundo desértico de Athas.

Boa leitura

Referências:

<http://www.darksun.com.br/>

<http://oddarksun.blogspot.com.br/>

ÍNDICE

Dark Sun	4
A natureza do mundo.....	8
A região de Tyr.....	35
A região dos Penhascos Serados.....	88
A região além de Tyr.....	131
Apêndice.....	143

DARK SUN

O infindável deserto... A areia es-caldante... O sol carmesim... Este é o mundo de Athas, o mundo do cenário de DARK SUN®. A paisagem selvagem e primitiva de Athas é o resultado de longos séculos de abusos ecológicos e mágicos. O mundo está a morrer. Dá seus últimos suspiros à medida que a água vira silte, gramados tornam-se desertos arenosos e selvas definham em terrenos estéreis rochosos. Ainda assim, a vida encontra seus caminhos para prosseguir mesmo nestas condições infernais. De fato, ela consegue.

Athas é um lugar de contrastes. Desertos gélidos existem ao lado de cinturões verdes, terras estéreis rochosas cedem a florestas densas e vegetações de arbustos enchem os opulentos oásis. Esses contrastes vão além das condições ambientais. Magia, por exemplo, é relativamente escassa e universalmente temida, enquanto os poderes psiônicos são comuns e aceitos como parte da vida.

Água é mais preciosa que ouro neste mundo exaurido de recursos, e metais de todos os tipos estão, de certa forma, escassos. Exceto pelo calor e sol, sangue e poeira, poucas coisas podem ser encontradas em abundância.

As crianças que crescem sob o sol carmesim não aspiram tornarem-se heróis. Verdadeiros heróis que defendem causas ou procuram fazer do mundo um lugar melhor são tão raros quanto o aço em Athas. Viver para ver a próxima aurora é mais importante do que defender um conjunto de crenças, assim, sobrevivência motiva, acima de tudo, todas as criaturas viventes — não virtude ou retidão.

Mas heróis estão desesperadamente em falta neste cruel e selvagem mundo...

Heróis como os que marcharam para destruir o rei-feiticeiro Kalak e libertar Tyr. Heróis como aqueles que arriscaram tudo para matar o Dragão e impedir Rajaat o Arauto da Guerra de destruir a terra.

Hoje, Athas corre ao seu futuro. Se o curso de destruição tiver de ser desviado, para Athas ser restaurado, então mais heróis devem pegar nas rédeas do destino e dar novas esperanças e promessas ao mundo.

Sobre esta revisão

A mudança tem sido a força motriz no mundo de Athas desde o cenário original de DARK SUN que Leas introduziu em 1991. Do momento em que a caixa foi aberta e os primeiros personagens jogadores foram criados, o mundo começou a mudar. Além disso, não eram mudanças nominais estáticas experimentadas pelos outros mundos de jogo. Transformações significantes alteraram totalmente Athas numa maneira nunca prevista pela caixa original.

Por exemplo, Rei Kalak de Tyr foi apresentado na primeira caixa. Como um rei-feiticeiro, Kalak reinava a primeira cidade-estado com punho de ferro e um coração cruel. A vida não era fácil em Tyr, pois qualquer ato poderia tornar um cidadão livre num escravo. Na conclusão da primeira aventura, entretanto, Kalak foi morto por três escravos, um nobre e um templário. Por suas próprias ações, estes cinco athasianos deram um passo adiante e tornaram-se heróis no sentido mais nobre da palavra. Tyr tornou-se a primeira cidade livre da região e o curso da revolução e mudança estava preparada para a próxima década de campanhas.

Por meio dos romances da série Prism Pentad e dos produtos de jogo, a região



de Tyr foi explorada em detalhe. Dez anos de campanhas passaram e muitas coisas mudaram. O Dragão, o pior flagelo conhecido em Athas, foi destruído. Mais três reis-feiticeiros tombaram. Uma ameaça antiga foi rechaçada antes que mais dano pudesse recair sobre a terra problemática. Desastres naturais tal como um grande terremoto, contínuos pós-tremores e tempestades de chuva sobrenaturais todos combinados para recriar a Região de Tyr e terras além, assim como novas ameaças de além da Região de Tyr. De repente o estado das coisas do mundo tinha sido alterado de tal forma que pouco da fonte original de material era aplicável.

As mudanças não foram a única motiva-

ção para esta revisão, é claro. Na caixa original e nos quatro anos seguintes de sua existência, todas as ações de campanha em DARK SUN eram concentradas na Região de Tyr. Após mais de doze outros produtos, poucos segredos restavam a serem descobertos e faltavam poucas áreas para explorar do material inicial. Há mistérios além da Hinterlândia, as Montanhas Ressonantes e as Dunas de Areia Sem Fim esperam para serem exploradas e saqueadas, Athas além de Tyr está agora pronto para revelar seus sombrios e ardentes segredos!

Por estas razões, o livro que agora seguras foi criado.

O Diário do Andarilho

Eis um mundo de fogo e areia, no qual o calor abafado acompanha dias longos e frios, onde a escuridão repleta de perigos reina sobre a noite. Eu sou o Andarilho, viajando longe e largamente para aprender os segredos de Athas para que possa escrevê-los e reparti-los com o mundo.

Olhe a tua volta! O sol carmesim desce de um céu cintilante, torrando a vida de cada coisa que se arraste, voe ou corra. Ouça-me! Esta é uma terra de sangue e poeira, de intermináveis terremotos, de areia polida, e tempestades rápidas e violentas que descarregam raios e morte dos céus. Esta é minha casa: Athas. Um lugar árido e frio; uma terra desolada com um punhado de cidades gélidas agarrando-se precariamente a alguns oásis espalhados. Uma terra brutal e selvagem, acossada por disputas políticas e abominações monstruosas, onde a vida é amarga e curta.

Athas pode ser desolado mas não é todo só deserto. Os terrenos que eu vi são tão variados quanto mortais, tão duramente belos quanto desolados. Eu visitei florestas de árvores verdes, planícies constantes de obsidiana e penhascos serrados envoltos em nuvens repletas de trovões e chuva.

Mas a terra é somente uma parte do cenário. Athas também é definido por seus habitantes, grandes e pequenas criaturas a batalhar pela sobrevivência neste mundo ermo. Dos humanos, que parecem estar em todo lugar, aos anões, elfos e halflings, aos alienígenas thri-kreen, aos muls e meio-gigantes, todas as pessoas...

As Crônicas do Andarilho incluem um sumário do material do Diário do Andarilho (O livro básico incluído na caixa original); atualizações em todas as personalidades e lugares apresentados desde o lançamento inicial do cenário DARK SUN; e uma expansão do mundo conhecido que dá aos jogadores e Mestres (DMS) oito vezes mais área para se aventurar e explorar.

Por meio dos romances da série Prism Pentad e dos produtos de jogo, a região de Tyr foi explorada em detalhe. Dez anos de campanhas passaram e muitas coisas mudaram. O Dragão, a pior flagelo conhecido em Athas, foi destruído. Mais três reis-feiticeiros tombaram. Uma ameaça antiga foi rechaçada antes que mais dano pudesse recair sobre a terra problemática. Desastres naturais tal como um grande terremoto, contínuos pós-tremores e tempestades de chuva sobrenaturais todos combinados para recriar a Região de

Tyr e terras além, assim como novas ameaças de além da Região de Tyr. De repente o estado das coisas do mundo tinha sido alterado de tal forma que pouco da fonte original de material era aplicável.

As mudanças não foram a única motivação para esta revisão, é claro. Na caixa original e nos quatro anos seguintes de sua existência, todas as ações de campanha em DARK SUN eram concentradas na Região de Tyr. Após mais de doze outros produtos, poucos segredos restavam a serem descobertos e faltavam poucas áreas para explorar do material inicial. Há mistérios além da Hinterlândia, as Montanhas Ressonantes e as Dunas de Areia Sem Fim esperam para serem exploradas e saqueadas, Athas além de Tyr está agora pronto para revelar seus sombrios e ardentes segredos!

Se fores novo em Athas ou simplesmente quiseres mergulhar na história do mundo, leia este livro primeiro. Encontrarás par-



tes do “Diário do Andarilho” (escritas nas palavras do próprio lendário Andarilho de Athas) no início de cada capítulo, enquanto o corpo do livro detalha o mundo de campanha e prepara a cena para a aventura e jogo vindouros. Mas se preferes ir direto ao assunto, pegue o Livro de Regras para criação de personagem, magia e todos os outros mecanismos do jogo necessários para jogar no cenário DARK SUN.

Quem é o Andarilho?

O Andarilho é uma figura misteriosa que todos ouviram falar, mas poucos podem afirmar que conheceram. Contos dizem

que ele é um clérigo da terra humano que nunca fica em lugar algum, talvez por causa de uma insaciável curiosidade, ele tem uma característica muito marcante: seu braço esquerdo é de um réptil, coberto de escamas e marcado por dedos com garras afiadas. Como ele conseguiu este membro nunca foi revelado, mas histórias contadas ao redor de fogueiras falam de suas muitas perícias, desenvoltura em combate e conhecimento sobre o mundo. Há uma velha bênção de viajante circulando por Athas: “Tudo que precisas numa jornada é uma espada de osso afiada, um cantil cheio e o Andarilho para te guiar.”

O Diário do Andarilho

... as maravilhas que eu vi desde a minha última passagem pela Região de Tyr. Uma vez já pensei que todas partes de Athas partilhavam do sol escaldante, dos ventos ardentes e das planícies secas e áridas. Agora sei a verdade. Só a maior parte do mundo partilha destas características. Alguns lugares são paraísos ecológicos que ocultam outros perigos atrás de sua abundância e beleza. E uns poucos lugares são ainda piores que o padrão desértico athasianos.

Eu caminhei através de campos rachados de obsidiana onde nada vivia além dos espíritos dos mortos e a única água era uma casual poça após uma rara tempestade de chuva.

Eu estive ao lado de lagos de lava derretida onde o calor que irradiava da superfície borbulhante era forte o suficiente para criar bolhas e queimar minha pele.

Nas florestas a oeste das Montanhas Ressonantes, eu bebi em açudes frescos e limpos e corri de halflings ferozes que queriam arrancar minha pele de meus ossos e deliciarem-se com carne macia e morna que sobrasse.

Se eu tive medo? Sim, muitas vezes. Mas também fui maravilhado pelos espetáculos do mundo e aprendi a reverenciar Athas e todas suas maravilhas perigosas. Quando a primeira luz lança sua tonalidade esmeralda sobre o Mar de Areia, ou quando o pôr do sol pinta uma mancha sangrenta sobre as Montanhas Ressonantes, meu coração se agita com a canção selvagem que retumba pela terra...

A NATUREZA DO MUNDO

Muito de Athas é deserto: torrado de sol e erodido pelo vento; ressecado e interminável.

Dos primeiros momentos do amanhecer aos últimos raios do entardecer, o sol carmesim cintila no céu tom de oliva como uma poça de sangue ardente. Sob o zênite, a temperatura crescendo com igual crueldade: 36°C no meio da manhã, 43°C ao meio dia, 54°C – talvez até 65°C – antes de o fervente dia ceder lugar à noite.

O vento não ajuda. Tão quente quanto o bafo de uma forja, ele sopra tempestades de areia que duram de um mês ou mais. Mesmo leves brisas parecem línguas flamejantes, trazendo areia de queimar a garganta e entupir o nariz.

Na maioria dos lugares, o maior perigo é a falta de água. Muito de Athas não vê a chuva senão uma vez ao ano, enquanto poucas localidades presenciam tempe-

tades não mais que uma vez por década. Mesmo com o advento das mortais Tempestades de Tyr, as atuais pancadas de chuva pouco aumentaram ao longo da terra. Há evidências de que a água já foi tão abundante quanto é a areia neste mundo tórrido, mas agora é tão rara quanto uma brisa refrescante ao meio dia.

Noites são tão brutais quanto os dias. A baixa umidade deixa o calor do dia escapar no céu limpo e a temperatura despenca para 4°C ou menos. Nos pontos mais altos, a temperatura pode cair a -17°C. As luzes das luas gêmeas de Athas Ral e Guthay não fornecem calor enquanto brilham sobre a escurecida terra.

Temperaturas extremas e a falta de água não são as únicas características de Athas. Desde o Grande Terremoto ocorrido no Ano da Agitação do Amigo, tremores e póstre-mores têm sido uma constante ameaça na parte oeste da Região de

Tyr. Este mesmo ano viu o nascimento da Tempestade Cerúlea sobre o Mar de Areia. Esta imensa tempestade de raios e chuva não amainou desde sua aparição. De fato, parece tornar-se mais forte. Periodicamente ela solta uma tempestade menor que varre através dos Planaltos como uma Tempestade de Tyr.

Ainda assim, os desertos e desertos arenosos cedem espaço para outros tipos de terrenos em algumas localidades. Umhas poucas florestas exuberantes, por exemplo, agarram-se à terra num desejo desesperado por sobreviver. Montanhas Serradas erguem-se no céu sufocante, dividindo uma paisagem erma de outra. A Leste, o sempre lá e interminável Mar de Areia preenche o horizonte. Ao sul, vastas planícies da obsidiana mais preta formam um deserto de pedra lascada. Ao norte e a oeste grandes penhascos dão uma vista panorâmica das savanas que vão tão longe quanto os olhos podem ver.

Athas é um mundo áspero com uma majestade que exige admiração. A terra tem personalidade e uma beleza tão impressionante quanto mortal. Deve-se respeitar a terra e aprender a prever seus humores caprichosos, pois sua rígida crueldade e indiferença irão varrer do mapa qualquer um que não o fizer.

As estações do ano não são distintas, pois Athas é o mesmo mês após mês e ano após ano. A história é marcada por eventos e características físicas que mais de destacaram numa era em particular. Por exemplo, a era que recentemente terminou foi chamada de Era dos reis feiticeiros; os acessórios e aventuras seguintes ao lançamento da caixa original de DARK SUN mudaram a linha do tempo para a Década do Heroísmo. O passado, entretanto, permanece tão oculto e misterioso

quanto as profundezas do Mar de Areia. Poucos registros escritos existem, pois os reis-feiticeiros se empenharam para manter o conhecimento do passado um segredo bem guardado. Recentemente, todavia, alguns destes segredos vieram à tona.

Na grande batalha para manter o antigo horror chamado Rajaat preso, os reis-feiticeiros tiveram que partilhar algo de seu conhecimento sobre o passado com Sadira e Rikus, os heróis de Tyr. Mais, foram descobertos registros antigos nas Ruínas de Giustenal que derramaram mais luz nas sombras do passado. Destas fontes e outras, o Andarilho organizou “Uma História para Athas,” a qual foi reproduzida abaixo.

Nota: Devido a uma barreira misteriosa, nenhum meio mágico ou psiônico pode projetar um personagem além da Era Verde no passado. Alguns estudiosos dentro da Ordem acreditam que é devido ao fato de que não se podem usar poderes para ir a um lugar do tempo em que estes poderes não existiam, mas ninguém tem certeza.

Uma história para Athas

O que geralmente passa por história de Athas é um punhado de folclore e propaganda. A maioria das pessoas está muito preocupada com os problemas atuais para dedicar muito tempo às lições do passado. Há alguma verdade em meio a este folclore, embora poucos dêem muita atenção.

As letras do bardo falam de uma terra de abundâncias de um tempo quando guerreiros lutavam não por comida ou divertimento, mas por honra e glória. Pode isto ser verdade? Eu imagino. Que Athas é uma sombra barbarizada de um mundo melhor é verdade, isto eu sei. Humanos, elfos, halflings e as outras raças semi-



A Era Azul

- Água cobre a maior parte de Athas e um sol azul safira preenche os céus.
- Halflings são a única raça inteligente.
- A sociedade halfling, liderada pelos mestres da natureza, desenvolve-se numa civilização avançada.
- A Maré Marrom contamina a água e o mar começa a morrer, terminado esta era.

O Renascimento (-14.100)

- A Maré Marrom espalha-se; a maioria dos halflings foge em busca de segurança.
- Aqueles mestres da natureza que lutavam para conter a maré criam a Torre Prístina, que usaram para focalizar a energia do sol para matar a Maré Marrom.
- Os halflings têm sucesso, a força dos poderes liberados pela Torre Prístina altera o sol.
- A terra se contorce drasticamente e muito da civilização halfling é destruído. Uma parte da raça sobrevive e evolui para novas raças.

Era Verde (-14.000)

- As novas raças – humanos, anões, elfos, gnomos e outros – povoam as florestas e vales férteis deixados incólumes pelo refluxo das ondas.
- Grandes cidades surgem sob o sol amarelo, incluindo Tyr, Ebe, e Bodach.
- Religiões se desenvolvem, mas não existem deuses verdadeiros para conceder poderes aos sacerdotes.
- Psionismo se desenvolve e torna-se o poder desta Era, atingindo limites fantásticos e criando um Padrão de Vida sem precedentes.

-humanas não são mais que descendentes selvagens de seres mais elevados. A essência de cada coisa viva, do mais alto ao mais baixo, foi deturpada em uma cópia cruel, perspicaz e distorcida do que já foi outrora.

Eu procurei e perguntei aos sábios e aos bem estabelecidos por muitos anos e acredito que tive um vislumbre do esplendor e abundância do mundo que estão enterrados sob séculos, sangue e areia. Eu fiz a confusão compreensível, tirei fora o folclore e encontrei, ao menos, uma porção da verdadeira história de nosso mundo. Esta verdade eu partilho contigo.

A Era Azul

O Perdido nos turvos recantos do tempo, a primeira era de Athas foi marcada por um quase infinito mar de azul. Uma flama azul celeste ardia fundo no coração do sol. Os poucos corpos de terra existentes eram pântanos, banhados ou picos de montanhas que despontavam das ondas espumosas, suas pontas cobertas por florestas e aquela esquisitice conhecida como neve.

Nesta era, uma grande civilização halfling

floresceu sob o sol azul celeste. Sim, leste corretamente amigo. Além disso, os halflings eram os únicos seres inteligentes em Athas nesta época (embora houvesse pequenos números de thri-kreen primitivos, que os halflings viam como bestas). Estes halflings não tinham nem mágica ou psionismo para usar, mas tinha criado uma sociedade mais sofisticada e avançada que qualquer outra existente hoje em Athas. Suas cidades pontuavam o infinito mar, espalhando sua influência por todos os lados, tornando-os os mestres indiscutíveis do mundo.

Talvez a maior de todas as cidades halflings tenha sido Tyr'agi, localizada no vazio que um dia tornar-se-ia o Vale de Tyr. O vale era repleto de um vasto pântano de videiras e ilhas flutuantes de musgo. Ao limite do vale, uma estranha e bela cidade de movimentos graciosos e cores brilhantes erguia-se do pântano. Os prédios não eram construídos, mas crescidos, marcados por uma arquitetura de suaves e elegantes torres em espiral, sem quinas e ou pontas afiadas ou esquinas abruptas.

Tudo era feito de uma pedra uniforme e porosa que irradiava um sem número de



O Tempo da Magia (-8000)

- Rajaat descobre os princípios da magia, até então desconhecidos em Athas.
- Rajaat publicamente leciona as técnicas de magia preservadora, enquanto secretamente ensina um grupo seleto de estudantes os métodos de magia profanadora. Deste grupo ele escolhe os mais poderosos profanadores/psionicos para tornarem-se seus Campeões.
- Rajaat usa a Torre Prístina para concentrar a energia do sol, de modo a elevar os poderes dos Campões. Ele consegue, mas o sol torna-se vermelho escuro.

As Guerras Purificadoras (-3500)

- Rajaat ordena a seus campeões que destruíam as raças criadas durante O Renascimento num esforço para levar o mundo de volta à Era Azul.
- Muitas das raças inumanas são eliminadas, inclusive gnomos, homens lagarto e orcs.
- Os Campeões descobrem que Rajaat planeja dar o mundo aos halflings, não aos humanos. Liderados por Borys, os Campeões se rebelam e Rajaat é aprisionado no Vazio.

A Era dos Reis Feiticeiros (-2000)

- Os Campeões restantes tornam-se os reis feiticeiros, cada um reivindicando uma das cidades estados da Região de Tyr para governar.
- Os reis feiticeiros ganham poderes divinos, incluindo a habilidade de conceder magias a seus templários.
- Borys é transformado no Dragão, uma criatura de poder nunca visto antes em Athas.
- A devastação do mundo iniciada na última era continua à medida que os reisfeiticeiros engajam-se em ainda maiores magias profanadoras.

A Década do Heroísmo -77 até presente

- Rei Kalak é assassinado e Tyr torna-se uma cidade livre.
- Rajaat é libertado do Vazio, mas somente por segundos, antes de ser aprisionado novamente.
- Somente três reis feiticeiros restam após os grandes eventos terminarem — eventos que levaram à morte do Dragão e a criação da Tempestade Cerúlea.
- O Grande Terremoto rasga através da Região de Tyr, abrindo caminhos para terras além do berço da civilização athasiana.

tonalidades — carmesim resplandecente, verde esmeralda, azul royal, roxo profundo e outras. Não havia ruas em Tyr'agi, mas largos canais com barcos longos e delgados que cruzavam a cidade halfling. Os barcos não eram construídos de madeira e pele, mas eram vivos à sua própria maneira assim como os pequeninos halflings que os guiavam. Sei o que deves estar pensando: Como é possível que ferozes halflings criassem estruturas vivas, logo eles que parecem dar tão pouco valor à vida? Mas eu te digo que estes não eram os halflings ferozes do Athas de hoje. Estes halflings não eram canibais: eles mantinham o cabelo aparado, vestes elegantes e vestiam "criaturas vivas" em seus corpos que serviam para coisas que sequer faço idéia. Os halflings eram mestres do mundo, criando casas, ferramentas e outros itens de uma espécie de planta rocha que vivia

sob as ondas. Eles extraíam do mar tudo que precisavam para manter sua vasta e esplendorosa sociedade. Eles podiam criar qualquer coisa que precisassem manipulando os princípios da natureza em si. Não detinham a magia arcana, nem psionismo e somente uma compreensão básica de magia divina elemental, mas eram os mestres da natureza e modeladores de vida e isto era mais do que bastante. A Era Azul durou por incontáveis gerações e a cada século que passava os halflings aprendiam mais e mais sobre a natureza e os meios de manipulá-la. Eles criaram transportes vivos, armaduras vivas, armas vivas e ferramentas vivas. O mundo da Era Azul era impressionante e vivo e curvava-se aos comandos dos halflings que o habitavam. Enquanto a maioria dos mestres da natureza halflings trabalhava em harmonia com o meio ambiente, uns poucos rebel-

des insistiram em ultrapassar os limites, para fazer a natureza curvar-se de uma maneira que jamais deveria. Guerras foram travadas contra alguns destes dobradores da natureza...

Infelizmente, poucas de suas armas vivas sobreviveram até a era atual. Mas não foi uma guerra, ou um dobrador da natureza maligno, ou um clérigo elemental corrupto que causou o fim da Era Azul. Foi um acidente e nada mais.

Embora o conhecimento que os halfflings possuíam era vasto, estava longe de ser completo. Os halfflings de Tyr'agi tentaram aumentar a capacidade do mar de sustentar a vida para que o número de criaturas e plantas que ele produzisse pudesse dobrar.

O experimento saiu deturpado, entretanto e de modo inverso o mar começou a morrer. Uma maré fétida e marrom espalhou-se através das ondas, matando tudo que tocasse. Muitos dos halfflings entraram em pânico e procuraram por meios para se proteger. Alguns construíram grandes fortalezas subterrâneas. Outros fugiram para as florestas nas montanhas. Uns poucos, contudo, ficaram em Tyr'agi, lutando para encontrar um meio de curar o mar que morria.

Eventualmente a realidade tornou-se clara. Não havia um meio de salvar a Era Azul. Se fosse para a vida ter uma chance em Athas, os halfflings tinham que sair de cena e deixar outra era começar.

O renascimento

Uma maré marrom espalhou-se através das ondas e o infinito mar da Era Azul lentamente morria. Toda a vida originava-se deste mar. Sem ele, a vida não sobreviveria sob o sol azul celeste.

Era um momento de desespero e pedia

por medidas desesperadas. Os halfflings usaram seu domínio da natureza para manipular os próprios blocos dos prédios de seu posto avançado – uma fortaleza que um dia seria chamada de Torre Prístina. Pela

mudança do sol para que sua energia pudesse ser focalizada pela Torre, os halfflings conseguiram matar a maré marrom.

Mas mudar o sol também mudou a terra. O sol, antes uma esfera de azul brilhante, mudou para uma bola radiante amarela. Seus raios bombardearam o planeta, fazendo a maré marrom se dissipar. Mas junto com a maré também desapareceu uma parte do interminável mar. Terra seca – não pântanos, nem mesmo alagados – emergiram das ondas para substituir a água que se retirava.

Da Torre Prístina, agora pulsando com a energia do sol amarelo, os halfflings trabalharam suas habilidades técnicas. Eles iniciaram um tempo de criação espontânea e este período ficou conhecido como O Renascimento.

Durante o Renascimento novas criaturas apareceram a taxa surpreendente, encontrando vida sob a sombra da torre pulsante dos halfflings e espalharam-se pela terra. Algumas criaturas sobreviveram, outras desapareceram num instante, mas a terra era generosa, animais e monstros igualmente continuaram a povoar o mundo após a devastação da maré marrom. Vastas florestas cresceram através da terra que antes era submersa e ainda mais criaturas rastejaram pela terra.

A alta civilização dos halfflings chegou ao fim, pois aqueles que haviam fugido para as montanhas ou se escondido nos subterrâneos logo esqueceram os princípios da manipulação da natureza na luta pela sobrevivência. E os últimos mestres

da natureza *halflings* deram a este novo mundo seu maior presente: Eles se transformaram em novas raças, tornando-se humanos e outros humanóides para que pudessem repovoar o mundo. Estas novas raças continuaram o processo de civilização.

Um novo paraíso nascera, não sem dor, sacrifício e grandes perdas. O mundo dos mestres da natureza *halflings* morrerá, mas um novo mundo emergiu de suas ruínas, graças ao Renascimento. Com um sol amarelo, uma boa proporção entre terra e água e vastas regiões de florestas esmeraldas, A Era Verde começou.

A Era Verde

A Era Verde começou aproximadamente 74,000 anos antes da era atual, quando Athas era um paraíso verde sob um flamejante sol amarelo. As novas raças ocuparam as vastas florestas e vales férteis, aprendendo a arte da civilização e formando grandes sociedades. Tribos viraram aldeias. Aldeias tornaram-se vilarejos. Vilarejos desenvolveram-se em cidades. Cidades agruparam-se para criar nações. Era um tempo de honra e abundância e o Athas de hoje não é mais que uma doentia e pálida sombra de sua antiga existência brilhante.

Enquanto humanos, anões, elfos, gnomos e outras novas raças prosperavam, os *halflings* remanescentes continuaram sua queda à selvageria. Eles mudaram para longe dos vilarejos e cidades muradas, desaparecendo de vista.

Grandes cidades surgiram. Logo uma intrincada rede de estradas pavimentadas abriu caminho pela floresta, conectando uma cidade à outra. Uma cidade cresceu no vale onde a antiga cidade de Tyr'agi havia florescido e foi chamada de Tyr...

talvez em homenagem a uma história quase esquecida. Outras cidades surgiram, com nomes como Urik, Ebe, Bodach e Giustenal. Não havia mestres da natureza nesta nova era e somente um pequeno número de clérigos elementais praticavam suas artes, ao invés, novas religiões nasceram, dedicadas a novos deuses que faziam as jovens e supersticiosas raças sentirem-se protegidas.

Estes deuses, com seus templos opulentos e rituais elaborados, saciavam as necessidades espirituais das novas raças, mas não geravam clérigos verdadeiros.

O poder real da era estava no *psionismo*, que se desenvolveu através das mutações criadas pelo Renascimento e poder da Torre Prístina. Quase toda coisa viva tinha algum potencial *psiônico* e através da Era Verde o Caminho atingiu alturas assombrosas. A maioria das pessoas começava como dom selvagem, mas logo verdadeiros mestres do Caminho estavam ensinando os princípios da mente e do corpo às massas, o *Psionismo* forneceu os meios para todo o tipo de conveniências e estabeleceu um alto padrão de vida para aqueles que viviam nas grandes cidades.

Em Giustenal, por exemplo, corredores subterrâneos de pedra percorriam milhas adentro no mar cheio de água no que é hoje o Mar de Areia. Com *psionismo* ainda mais poderoso do que os melhores mestres de hoje são capazes, plataformas de marfim forneciam viagens quase instantâneas de uma extremidade do corredor a outra. Havia outras maravilhas *psiônicas*, mas os resquícios que eu vi nas ruínas estão além até mesmo de minha compreensão.

O tempo da magia

Um grupo especial de seres surgiu durante o Renascimento. Estes seres tinham características de todas as novas raças, somadas a grandes poderes que os colocaram apartados. Eles eram chamados de pyreen. Se esta raça surgiu por acidente ou foi o resultado direto de manipulações dos mestres da natureza não se sabe. Havia poucos deles e eles viviam por muito tempo. Os pyreen esconderam-se das outras raças, satisfeitos em ater-se aos próprios interesses e permanecer fora dos assuntos do resto do mundo.

Mas um pyreen era diferente de seus irmãos. Ele se chamava Rajaat e embora ele tivesse muito em comum com os pyreen, ele também era diferente. Rajaat era deformado e feio tanto de corpo quanto de alma. Em sua juventude ele tivera altos ideais e grandes planos, mas estes se tornaram deturpados como o corpo e espírito que os abrigava.

Pelo que se sabe, Rajaat era horrível. Tinha uma cabeça imensa com um rosto chato e rudemente alongado. Seus olhos eram semicobertos por dobras de pele. Seu longo nariz terminava em três largas narinas. Sua pequena boca tipo fenda era marcante pelos pequenos dentes e queixo inclinado. Seu corpo era contorcido e fraco, com ombros arqueados e braços finos. Ainda assim, Rajaat foi abençoado com certas vantagens: Seu intelecto supremo e grande domínio do Caminho.

Durante os primeiros dias da Era Verde, Rajaat explorou o mundo. Viajou pelas vielas de madeira em plataformas flutuantes de marfim dos dobradores de mente, vagando pelas torres majestosas das cidades humanas as cidadelas silvestres dos elfos, das sombrias metrópoles dos anões aos pequenos bolsões remanescentes

para os halflings. Ele gastou alguns séculos tentando conciliar sua aparência brutal com seu espírito humano. Mas no fim, Rajaat não pôde encontrar nada de positivo para apoiar-se. Ele se sentiu ofendido por não ser nada mais que um acidente deformado... Mesmo um acidente, todavia, pode encontrar um grande propósito.

Rajaat descobriu a “magia” por volta de 8,000 anos atrás, aquela estranha e mística ciência não tinha até então ocorrido em Athas. Ele só conseguia pequenos feitos inicialmente, mas eventualmente encontrou um lugar de poder onde poderia praticar em segredo. Era um vale sossegado rodeado de uma floresta verdejante e cortado por um rio azul cintilante e era localizado na base dos Penhascos Serrados. Ali, isolado e escondido de seus amigos pyreen, Rajaat aprendeu a extrair energia da vida em si para energizar sua magia. Mas ao fazê-lo, a campina tornou-se um brejo atroz, um pântano de estúpidas proporções – e o Primeiro Feiticeiro surgiu.

Por quase 200 anos Rajaat operou naquele brejo atroz, aprendendo a extrair energia das plantas. Experimentou com magia que tirava sua força do próprio mundo, mas não pôde controlar tal poder cru. Os resultados destes experimentos com a força do mundo poluíram o brejo quase destruíram Rajaat. Ao se recobrar, partiu deixando o brejo para trás e foi atrás da última grande criação dos antigos mestres da natureza halflings. Rajaat foi encontrar a Torre Prístina, pois em seus sonhos era assombrado pelas histórias sussurradas dos halflings.

O Primeiro Feiticeiro apossou-se da torre abandonada, mudando-a para saciar suas próprias necessidades. Ele saqueou

o lugar e logo seus segredos eram dele. Com o poder da Torre Prístina para ajudar, Rajaat refinou seu controle sobre a feitiçaria em duas novas esferas – magia preservadora e magia profanadora. Partiu então em missão para encontrar estudantes para passar seu conhecimento. Muitos chegaram a aprender a nova fonte de poder – humanos, elfos, gnomos e outros – mas Rajaat selecionou somente estudantes que eram humanos. Superficialmente, seus atos pareciam como uma empreitada benéfica, mas Rajaat ocultara seus motivos sombrios atrás de uma fachada altruísta. Em público, ele ensinava um grupo de estudantes como usar magia preservadora. Em segredo, ele mostrou a um grupo seletivo de outros como usar magia profanadora. Destes estudantes, ele observou por poderosos dobradores de mente, pois seu plano final requeria aqueles que podiam combinar psionismo com magia profanadora para se transformar em um novo tipo de ser... um ser de poderes sombrios. Eventualmente, Rajaat mandou todos exceto quinze estudantes embora. Com os poderes manipuladores da natureza da Torre Prístina, ele tornou estes quinze estudantes em seus Campeões. Retirando energia do sol amarelo, Rajaat imbuuiu cada um de seus Campeões com imortalidade e a habilidade para extrair energia de criaturas vivas pelo uso de orbes de obsidiana. Isto, combinado com seus próprios poderes psiônicos e magia profanadora, os faria quase invencíveis. Mas Rajaat não parou por aí. Ele sugeriu que haveria um nível de existência além do que lhes havia concedido. “Por meio da feitiçaria e psionismo, vós podeis ficar tal qual deuses!” Rajaat prometeu e seus Campeões acreditaram.

Quando a Torre Prístina canalizou a energia do sol nos Campeões, a bola amarela mudou. Ficou carmesim e escura, sinalizando o começo de um tempo de sangue e morte de magnitude sem precedentes. Sinalizou o início das Guerras Purificadoras.

As guerras purificadoras

Depois de séculos e séculos se odiando, Rajaat direcionou sua raiva para fora. Declarou o Renascimento um erro, alegando que todas as raças que tinha criado eram monstros. “O único modo de retornar Athas à glória e harmonia da Era Azul é limpar a sujeira destes monstros do mundo!” Rajaat falou alto e seus Campeões acreditaram. Levaram a causa de coração. É claro, eles acreditavam que ele pretendia dar o mundo aos humanos (especificamente, aos Campeões). Rajaat, contudo, queria devolver Athas aos seus habitantes originais: os halflings.

Tu poderias perguntar por que Rajaat simplesmente não escolheu halflings como seus Campeões; a resposta é que ele não poderia. Halflings pertenciam ao velho mundo, a um tempo antes do nascimento da magia. Nenhum halfling poderia tornar-se mago e poucos queriam alguma coisa com os planos doentios de Rajaat. Um pequeno grupo de halflings mantinha os velhos métodos dos mestres da natureza, entretanto, e decidiram servir Rajaat como guarda pessoal. Coube aos humanos, com sua habilidade natural de aprender novas perícias e poderes, tornarem-se os Campeões de Rajaat.

Aproximadamente 3.500 anos atrás, a primeira batalha das Guerras Purificadoras explodiu na imensidão selvagem athasiana. Com títulos como Carniceiro dos Anões, Destruidor dos Gigantes e Pra-

ga das Fadas, os Campeões de Rajaat partiram para espalhar morte e destruição às raças semi humanas e humanóides. Rajaat ficou conhecido como o Arauto da Guerra e as raças não humanas pereceram. Alguns dos pyreens tentaram impedir esta marcha insana, mas também caíram ante o Arauto da Guerra e seus Campeões. Os pyreens tornaram-se os Arautos da Paz para sempre após aquele tempo, ainda que tenham falhado em impedir os planos desprezíveis de Rajaat. Grandes caminhos de floresta definharam e morreram enquanto os Campeões promoviam sua terrível guerra e drenavam força vital para energizar suas magias profanadoras. Alguns Campeões realizaram seu desejo perverso de eliminar raças inteiras, pois homens lagarto, fadas e gnomos desapareceram de Athas. Outros chegaram bem perto, como o Carniceiro dos Anões e o Matador de Taris. A terra em si sofreu junto com os não humanos, pois os Campeões usaram magia profanadora indiscriminadamente para aumentar seu poder. Qualquer um que a eles se opôs, independente de que raça era – mesmo nações humanas – sucumbiu aos seus poderes sombrios.

De seu lugar, Rajaat, no alto da Torre Prístina, banhado na luz do sol carmesim, um imensuravelmente mais velho Arauto da Guerra aguardava a vitória. Semanas viraram anos, anos em séculos, até que um dia Rajaat viu seus Campeões retornarem. De pé ante eles com seus grandes tufo de cabelos e flamejantes olhos brancos ansiosamente antecipando as novidades trazidas. “Foram todas as abominações destruídas?” Rajaat perguntou a seus Campeões. “Pode a Era Azul começar de novo?”

A resposta para ambas as questões era

não. Os Campeões quase atingiram a vitória quando perceberam o quanto Rajaat estava louco. Lá dentro, os Campeões sempre souberam isto. O que eles descobriram é que não seriam os humanos que herdariam o recém nascido Athas – seriam os halflings.

O 13º Campeão, Borys de Ebe, o Carniceiro dos Anões, pessoalmente liderou a revolta contra Rajaat; a maioria dos outros Campeões aliou-se a Borys na sua traição contra Rajaat. Com a ajuda de um artefato chamado “Lentes Negras”, Borys e os Campeões aprisionaram Rajaat além da sombria dimensão do Negro, num lugar chamado o Vazio; eles lançaram seus guardas halflings no Negro. Ambos foram reforçados com magias de contenção e laços que permaneceram no lugar até que Tithian de Tyr os perturbasse recentemente.

As Guerras Purificadoras terminaram e a Era dos reisfeiticeiros começara.

A era dos reis-feiticeiros

Aproximadamente 2,000 antes de hoje, Borys e a maioria dos Campeões traiu Rajaat e aprisionou-o no Vazio. Em troca da ajuda fornecida, Borys deu aos campeões que lhe foram leais os seguintes benefícios: Primeiro, permitiu a cada Campeão que escolhesse uma das cidades estados da Região de Tyr como seu próprio domínio, elevando cada um ao título de rei feiticeiro. Então lhes ensinou o processo para dar o próximo passo na escalada da existência: Borys disse aos reis feiticeiros como se tornar Reis Dragões.

Usando as Lentes Negras para concentrar sua magia e energia psiônica, Borys começou as transformações dos reis feiticeiros. A tempestade de energia resultante da conjuração das magias iniciais da me-

ta morfo se conectou cada um dos reisfeiticeiros a todos os planos elementais, daí criando condutores mágicos através dos quais magia divina elemental poderia ser lançada. Esta magia não poderia ser usada pelos próprios reisfeiticeiros, mas poderia ser imbuída em seus servos leais, os templários, os humanos que os ajudaram nas Guerras Purificadoras.

Agora os reis feiticeiros eram como deuses, mas Borys não parou por aí. “Um de nós deve completar a transformação inteira para manter no lugar os feitiços que contêm Rajaat,” Borys explicou. “Um de nós deve tornar-se seu guardião para até o fim dos tempos.” Borys, é claro, estava pronto para ser o guardião. Usando as Lentes Negras de novo, os reis-feiticeiros transformaram Borys no Dragão.

A Era dos reis feiticeiros começou com traição e foi marcada pela tirania e escravidão. O mundo foi transformado num deserto pela magia profanadora dos reis feiticeiros e assim tem sido até os dias de hoje.

A década do heroísmo

Eu acredito que a nova Era já tenha começado, mas nós que estamos dentro não temos a visão para enxergar para onde esta Era irá. Talvez seja presunçoso de minha parte chamar esta de Era dos Heróis e então me satisfaço chamando este tempo de Década do Heroísmo. Eu deixo o nome verdadeiro deste período para os cronistas que virão depois de mim. Esta nova Era começou somente há dez anos, quando o Rei Kalak de Tyr tentou enganar a natureza como Borys tinha feito dois milênios atrás.

O Rei Kalak tentou realizar o processo de metamorfose de dez fases inteiro e tornar-se um dragão e um grande ritual.

Em Tyr, tudo que resta de sua tentativa é o zigurate que construiu para concentrar a energia vital de seus súditos. Eu chamo de Década do Heroísmo porque heróis tomaram a dianteira para impedir o plano cruel de Kalak. (Eu ouvi que alguns bardos se referem a isto como o Tempo dos Tolos, pois muitos hoje igualam heroísmo à tolice) Liderados por Rikus, o gladiador, estes heróis conseguiram matar Kalak e salvar as vidas de milhares de tyrianos. Havia outro signifiante, e tomara que de longo alcance, resultado de seu heroísmo: Tyr tornou-se a primeira cidade a libertar seus escravos. À medida que a Década avançava, outros tentaram usar o manto de rei feiticeiro ou buscaram poder de outras fontes. As Lentes Negras foram recobradas. Sadira de Tyr encontrou o poder para opor-se ao Dragão na Torre Prístina. Tithian, que tomou o lugar de Kalak como rei de Tyr, via o antigo Rajaat como a fonte da imortalidade. O Dragão foi destruído, dois reisfeiticeiros e uma rainha feiticeira caíram – e o antigo Rajaat, o Primeiro Feiticeiro, o Arauto da Guerra, escapou de sua prisão por um tempo mas eventualmente forçado de volta ao Vazio que o tinha contido por dois mil anos... e esperamos que contenha por muitos mais.

Nós podemos os resultados desta década em toda nossa volta. A Região de Tyr está em rebuliço já que os famintos de poder e ambiciosos disputam para preencher o vácuo deixado pelas mortes dos reis feiticeiros. A derrota de Rajaat criou a Tempestade Cerúlea, uma imensa tempestade de chuva que continua furiosa sobre o Mar de Areia. Na mesma hora que Rajaat era confinado, um grande terremoto estrondou do oeste. Pós tremores ainda ameaçam a Região de Tyr e uma fenda

abismal foi aberta pelo tremor que leva a partes de Athas antes isoladas das terras dos reis feiticeiros.

Irá esta era dos heróis continuar? Eu fervorosamente espero que sim, pois Athas precisa de heróis para sobreviver e recapturar sua vitalidade.

Campeões e Reis-Feiticeiros

A história do Andarilho fala de uma fraternidade de antigos vilões chamados Campeões de Rajaat. A vil combinação de um poderoso profanador e um avançado dobrador de mentes, os Campeões eram os generais de Rajaat nas Guerras Purificadoras que assolaram Athas e varreram muitas das raças não humanas.

Os Campeões que sobreviveram as Guerras Purificadoras e eventualmente traíram Rajaat viraram os reis feiticeiros da Região de Tyr. Hoje somente um punhado dos Campeões originais permanece ativo no mundo. Todos são detalhados abaixo.

Sacha, o 1º Campeão: o 1º Campeão de Rajaat, Sacha de Arala era a Maldição dos Kobolds. Ele cumpriu sua missão durante as Guerras Purificadoras, eliminando kobolds da paisagem athasiana. Sacha ficou com Rajaat quando Borys e os outros traíram o Arauto da Guerra e o 1º Campeão foi ulteriormente decapitado. A cabeça de Sacha foi mantida viva, entretanto. Ele serviu Kalak até o Lorde de Tyr ser assassinado. Então serviu Tithian. Sacha foi finalmente destruído tentando libertar seu antigo mestre quando Rikus de Tyr esmagou seu crânio.

Kalak, o 2º Campeão: Kalak, chamado de Perdição dos Ogros pelo Arauto da Guerra, exterminou a raça que lhe tinha sido designada durante as Guerras Purificadoras. Ele aderiu à rebelião de Borys contra

Rajaat, tornando-se o rei feiticeiro de Tyr até sua morte dez anos atrás.

Dregoth, o 3º Campeão: Dregoth, o Destruidor dos Gigantes, não completou a missão que lhe foi dada por Rajaat. Então ele traiu o Arauto da Guerra e tomou seu lugar como rei feiticeiro de Giustenal, seu reino foi curto. Para impedir Dregoth de tornar-se um dragão completo, Abalach-Re e os outros reis feiticeiros aliaram-se para matá-lo. A morte não foi o fim para Dregoth, entretanto, pois ele continua a existir como uma criatura morta-viva, buscando tornar-se o primeiro deus real de Athas.

Myron, o 4º Campeão: Myron de Yorum, o Queimador dos Trolls, desagradou Rajaat. O Queimador dos Trolls foi morto por Hamanu, que tomou seu lugar de Campeão ao de Rajaat.

Hamanu, o 4º Campeão: Hamanu não era um dos Campeões originais de Rajaat. Ao invés, ele foi escolhido para substituir Myron o Queimador dos Trolls devido a uma transgressão que o 4º Campeão original cometeu contra Rajaat. Mais tarde, Hamanu ajudou a Rebelião de Borys e tornou-se o rei-feiticeiro de Urik. Ele ainda reina aquela cidade-estado, embora tenha ajudado Sadira e Rikus a banirem Rajaat de volta ao Vazio recentemente.

Abalach-Re, a 5ª Campeã: originalmente Uyness de Waverly, Abalach-Re era a Peste dos Orcs. Ela terminou sua mortífera missão com gosto, todavia, aliou-se prontamente à rebelião de Borys. Era a rainha-feiticeira de Raam até que Sadira de Tyr a matou menos de ano atrás.

Nibenay, o 6º Campeão: este Campeão começou como Gallard, Destruidor dos Gnomos. Ele adotou o nome de Nibenay depois de juntar à rebelião de Borys. Ele ainda reina na cidade estado que leva

seu nome, é um dos poucos sobreviventes aos recentes eventos relacionados ao nascimento da Tempestade Cerúlea.

Sielba, a 7ª Campeã: Sielba, a Destruidora dos Pterrans, tornou-se a rainha-feiticeira de Yaramuke depois de ajudar Borys aprisionar Rajaat. Uns poucos séculos depois, ela tentou aumentar seu poder pessoal opondo-se a Urik. Hamanu e seu exército destruíram Sielba e a cidade, hoje ambos são uma frágil memória.

Andropinis, o 8º Campeão: antes conhecido como Albeorn, Assassino dos Elfos, Andropinis tornou-se o rei feiticeiro de Balic na esteira da traição de Rajaat. Durante o curto período que Rajaat saiu do Vazio (que causou a criação da Tempestade Cerúlea), o Primeiro Feiticeiro vingou-se do Rei de Balic. Andropinis foi aprisionado no Negro por 1.000 anos.

Tectuktitlay, o 9º Campeão: Tectuktitlay, Aniquilador dos Wemics, cumpriu a tarefa que lhe foi dada por Rajaat com grande alegria. Todavia, sua sede de poder tornou a oferta de Borys impossível de recusar. Tectuktitlay ajudou a derrotar Rajaat, então se tornou o rei feiticeiro de Draja. Durante a recente escapada de Rajaat do Vazio, o Primeiro Feiticeiro levou Tectuktitlay à morte com as Lentes Negras.

Oronis, o 10º Campeão: em dias antigos, o rei feiticeiro Oronis era conhecido como Keltis, Executor dos Homens Lagartos. Após juntar-se aos outros Campeões na traição de Rajaat, Oronis afastou-se das disputas de poder que marcaram a Era dos reis feiticeiros. Até hoje, Oronis reina na cidade estado isolada de Kurn, localizada a nordeste da Região de Tyr.

Lalali-Puy, a 11ª Campeã: Lalali-Puy, antes conhecida como Flagelo dos Aarakocra, sobreviveu às tentativas de Rajaat para punir seus traidores no ano da Agi-

tação do Amigo. Ela ainda reina na cidade estado de Gulg e é vista como a deusa da floresta por seus súditos.

Wyan, o 12th Campeão: Wyan de Bodach, Praga das Fadas, manteve-se leal a Rajaat mesmo após a traição dos outros Campeões. Por sua lealdade, Wyan foi decapitado. Sua cabeça inchada sobreviveu até recentemente, quando Sadira de Tyr cortou-a ao meio com a espada encantada o Flagelo de Rkard.

Borys, o 13º Campeão: Borys de Ebe, o 13º Campeão de Rajaat, era o Carniceiro dos Anões. Ele orquestrou a rebelião contra Rajaat e tornou-se o líder dos Campeões. Borys convenceu seus seguidores a usar as Lentes Negras para transformá-lo no Dragão. Como Dragão, Borys vigiava a prisão de Rajaat na cidade estado de Ur Draxa até que Rikus o matou com a espada encantada o Flagelo de Rkard.

Daskinor, o 14º Campeão: Daskinor foi nomeado Morte Goblin, o 14º Campeão de Rajaat. Ele não tinha sentimentos por seu mestre, todavia, e prontamente concordou em juntar-se à rebelião de Borys. Dali em diante, Daskinor virou o rei feiticeiro de Eldaarich, uma cidade estado a nordeste da Região de Tyr, às margens do Mar de Areia. Ele continua a reinar em Eldaarich, apesar de boa parte dos contatos com a cidade ter terminado séculos atrás.

Kalid-Ma, o 15º Campeão: Kalid-Ma, Matador de Taris, tornou-se o rei feiticeiro de Kalidnay após ajudar os outros Campeões derrubarem Rajaat. Sua cidade estado estava entre as mais ricas da Região de Tyr. Um desastre desconhecido caiu sobre a cidade estado uns séculos atrás e hoje Kalid-Ma é só uma memória e Kalidnay não passa de um amontoado de ruínas.

Forças Sobrenaturais

Forças sobrenaturais enchem a paisagem athasiana, moldando o mundo e seus habitantes de forma significativa. Geralmente, estas forças podem ser classificadas em um dos três meios: magia divina, magia arcana e psionismo. Cada um desempenha uma parte importante no ciclo de vida e morte em Athas.

Magias divinas

Athas é um mundo sem deuses verdadeiros. Remontando até primeiros dias da Era Verde, as pessoas acreditaram em deuses, mas não há deuses verdadeiros em Athas. Ao contrário dos outros mundos no multiverso, onde deuses verdadeiros existem, Athas nunca teve nenhum e nunca terá. Os canais espirituais que permitem aos deuses (ou poderes, como são chamados por aí) extrair força de seus fiéis não existem em Athas. Sem estes canais espirituais, poderes divinos não podem ser atingidos ou sustentados. Assim magia divina em Athas vem de duas fontes menores: os planos elementais e

os reis feiticeiros. Clérigos elementais e druidas retiram seu poder dos planos elementais, ao passo que templários retiram diretamente de seus reis feiticeiros.

Clérigos Elementais prestam honras a uma das quatro forças elementais: terra, ar, fogo ou água. Estas forças são como o deserto em si, nem boas nem más. Só desejam que suas formas naturais sejam preservadas no mundo material. Enquanto um clérigo elemental manter o pacto que fez com seu elemento patrono, ele continuará a receber magias para usar a serviço do elemento. Clérigos elementais não têm uma hierarquia geral, sem grandes templos para atrair adoradores, sem livros sagrados para buscar conhecimento e inspiração. Eles tendem a serem solitários e vagantes que viajam o mundo a serviço do elemento que reverenciam.

Druidas são uma classe especial de conjuradores divinos que trabalham para salvar o mundo. Um druida serve à natureza e ao equilíbrio ecológico escolhendo uma característica geográfica ou aspecto do Athas para celebrar um laço. Através



do Athas, características geográficas são guardadas por espíritos da terra. Os druidas servem a estes espíritos, ganhando poderes dos planos elementais por meio destes guardiões sobrenaturais.

Templários, por outro lado, recebem seu poder de um dos reis feiticeiros. São os reis feiticeiros deuses? Não, embora a maior parte afirme ser. O poder vem do mesmo lugar de onde toda a magia divina em Athas vem, os planos elementais. Quando os Campeões de Rajaat combinaram sua magia com as Lentes Negras para se tornarem reis feiticeiros, a tempestade de energia resultante conectou-os a todos os planos elementais. Isto abriu canais mágicos pelos quais a magia divina poderia ser colhida. Os reis feiticeiros em si não podiam usar esta magia, mas poderiam conceder habilidade para lançar magias a seus servos mais leais. Estes conjuradores, dedicados a um único rei feiticeiro, são chamados templários.

A abertura dos canais mágicos para os planos elementais foi um efeito único dos eventos que criaram os reis feiticeiros. Não pode ser duplicado, assim novos reis feiticeiros (se aparecer algum em cena) jamais ganharão a habilidade de conceder a seus seguidores magias divinas. Atualmente, templários com a habilidade de lançar magias divinas existem só nas cidades estados de Urik, Kurn, Eldaarich, Nibenay e Gulg, servindo os reis feiticeiros restantes Hamanu, Oronis, Daskinor e Nibenay e a rainha feiticeira Lalali-Puy.

Magias arcanas

A magia usada pelos magos é significativamente diferente daquela dos sacerdotes, tanto de onde vem quanto como é usada. Magia arcana converte a energia de coisas vivas em poder mágico que

pode ser moldado em magias. Geralmente, magos só podem extrair a energia encontrada em plantas, tais magos dividem-se em duas categorias: preservadores e profanadores.

Preservadores têm uma profunda e respeitosa deferência pelas forças vitais do mundo. Eles se preocupam muito em equilibrar o ganho de magia com o custo de energia vital para não criarem efeitos colaterais. Preservadores pegam apenas energia vital das plantas suficiente para produzir o efeito da magia, cuidando para não pegar demais para não impedir as plantas ao redor de se recuperar.

Profanadores, por outro lado, só se preocupam com poder, embevendendo-se nele à medida que cruza seus corpos. Não se preocupam com as forças vitais que se perdem quando tecem suas teias de magia. Plantas próximas definham e morrem quando um profanador retira energia para suas magias e o solo fértil ao seu redor vira uma cinza estéril.

Os reis feiticeiros são profanadores do mais alto grau e combinam poderes arcanos com psionismo. Podem retirar energia para magias não somente de plantas, mas de todas as coisas vivas – incluindo animais e humanos. Isto torna os reis feiticeiros extremamente poderosos e muito perigosos para o mundo e seus habitantes. O último tipo de mago é representado por um único indivíduo, mas merece ser mencionado. Sadira de Tyr tornou-se um mago do sol através do processo que também não pode ser repetido. Durante o dia, Sadira extrai energia para suas magias da fonte absoluta de toda vida em Athas, o sol carmesim. Enquanto imbuída com a energia solar, ela não precisa extrair força vital de nada vivo. À noite, porém, ela reverte para um

magos normal e deve usar força vital das plantas para energizar suas magias. Magia arcana é a causa da maior parte dos problemas de Athas, principalmente devido aos profanadores e reisfeiticeiros. Assim, magos são quase universalmente temidos e evitados. O uso de feitiçaria em muitas das cidades estados é crime punível com a morte. Nas comunidades além das muralhas da civilização, magos podem, às vezes, encontrar um lar, mas na maioria das vezes encontrarão suspeição, medo e morte.

Há poucas exceções notáveis à regra. A Cidade Livre de Tyr, por exemplo, dá as boas vindas a preservadores e lhe permite praticar abertamente sua arte. Tribos élficas apreciam a proteção patrocinada por magos e até fornecem componentes para magias para vender no mercado negro. Os reis feiticeiros mantêm uns poucos profanadores à mão para prover poder mágico, embora estes “magos da corte” sejam geralmente mantidos em segredo e fora da vista do público. Na maioria dos outros lugares, magos (profanadores e preservadores) devem esconder suas verdadeiras identidades. Uma organização secreta chamada de Aliança Velada opera em muitas cidades, vilarejos e aldeias, oferecendo alguma pequena ajuda aos preservadores, fora isso, os magos estão por conta própria.

Psionismo

A terceira força sobrenatural proeminente no mundo é o psionismo, o poder da mente. Psionismo não é magia. Não usa o poder fornecido por um agente externo ou puxado de uma fonte externa. Ao invés, psionismo se alimenta das fontes interiores do próprio usuário para produzir efeitos extraordinários.

Psionismo é uma das pedras fundamentais da vida e sociedade athasiana. A maioria das coisas vivas possui alguma capacidade para usar psionismo e todas desenvolveram, pelos menos, as defesas mínimas contra isto. Quase todo humano e humanóide no mundo é pelo menos um dom selvagem e mesmo as plantas e animais desenvolveram disciplinas psiônicas para ajudá-las a sobreviver na imensidão brutal. Nas regiões civilizadas, psionismo se tornou uma ferramenta de progresso e sobrevivência política.

Uns poucos ultrapassaram os talentos naturais com os quais nasceram para se tornar um psiônico completo. Estas pessoas estudam e praticam, afiando suas habilidades psiônicas a um alto padrão. Um psiônico trabalha para aperfeiçoar a mente, corpo e espírito num todo unificado e poderoso. Com uma força interna (ou psiônica) e profunda (de um lugar chamado “o Nexus”), um psiônico dá forma e propósito a sua vontade.

Athasianos chamam a habilidade inata psiônica de “A Vontade,” embora psiônicos também se refiram a sua reserva de força mental com este termo. Dons selvagens têm a Vontade, mas raramente ultrapassam a simples habilidade que a natureza lhes deu. O estudo do psionismo e o refinamento da habilidade psiônica são chamados “O Caminho.” Enquanto a Vontade torna o uso do psionismo possível, somente por meio do Caminho se pode realmente dominar os poderes da mente. Ao contrário da magia arcana, psionismo é aceito como parte da vida em Athas. Dons selvagens e psiônicos não são temidos. Ao invés, os membros psiônicos de uma comunidade são valorizados propriedades vitais e encorajados a se aprimorar. Em muitos aspectos, o psionismo

se tornou o que faltava para competir e sobreviver neste perigoso e impiedoso mundo. Alguns acreditam que psionismo pode ser usado para compensar pela deterioração dos recursos vitais de Athas, mas isto ainda tem de ser provado de alguma maneira significativa.

Toda cidade na Região de Tyr tem escolas dedicadas ao Caminho e professores errantes podem ser encontrados mesmo nas áreas selvagens. Não incomum que um clérigo, mago ou guerreiro freqüente uma Academia do Caminho para desenvolver suas habilidades psiônicas.

Rumores de uma fraternidade psiônica chamada de A Ordem rondam pela Região de Tyr. Diz-se que este grupo de psiônicos de alto nível se dedica a dois preceitos:

Psionismo deveria ser estudado como um fim em si e as habilidades psiônicas deveriam ser usadas só para preservar a ordem natural do mundo. A Ordem de fato existe. Uns poucos anos atrás, um de seus membros, usou um artefato psiônico chamado Psionatrix numa tentativa de conquistar Athas. A tentativa falhou e a Ordem virou as costas para o mundo — pelo menos por enquanto.

Forças naturais

Talvez, ainda mais que as forças sobrenaturais, seja a força da natureza que realmente dê forma à vida nesta terra ardente. Alguns argumentam que o psionismo e a magia deveriam ser considerados forças naturais, mas elas são extraordinárias o suficiente para estarem na categoria em que foram colocadas. As forças naturais incluem o conjunto árido do mundo em si, a importância do metal (ou a falta dele) e as recentes mudanças ambientais que continuam a influenciar a vida sob o sol carmesim.

Um mundo estéril

Com exceção de areia, sol e calor escaldante, poucas coisas podem ser encontradas em abundância em Athas. As necessidades básicas da vida são escassas quanto um halfling amigável, assim, todas as coisas vivas dão duro para obter comida e preservar água.

A terra só entrega seus míseros recursos depois de muito trabalho, pois é teimosa e miserável ao extremo.

Caçadores devem gastar a melhor parte de seus dias apenas procurando pela caça, sem falar em pegá-la de fato e prepará-la para comer. Pastores mudam constantemente de um lugar para outro para encontrar um bom campo de pasto e quando o encontram têm de defendê-lo dos predadores que seus rebanhos atraem. Habitantes da cidade talvez tenham a mais dura das vidas. Embora saibam de onde vem sua próxima refeição, são necessárias legiões de trabalhadores laborando nos campos para abastecer a população da cidade. Ao mesmo tempo, exércitos de soldados patrulham os campos para manter mendigos e saqueadores à distância.

Água é uma mercadoria ainda mais importante neste mundo árido e quente. Há poucos corpos expostos deste fluido da vida e estes são guardados com imenso ciúme por aqueles que os reivindicaram. A maior parte do suprimento de água de Athas está no subsolo. Em alguns lugares a água naturalmente surge à superfície, formando uma pequena fonte ou oásis. Em outros lugares foram cavados poços para se obter a preciosa água.

Dado que comida e água são essenciais para a vida existir, não deveria ser surpresa que aqueles que controlam as fontes destes artigos formam uma classe de eli-

te na sociedade athasiana. Os melhores caçadores, os pastores mais espertos, os proprietários de fazendas e poços – estes são os membros influentes e politicamente poderosos de toda comunidade.

Mais do que a falta de recursos vitais torna Athas estéril. Viaje em qualquer direção de uma cidade ou vilarejo e a natureza desolada deste mundo é levada para casa. Athas consiste de pequenos bolsões de vida, isolados, separados por vastas faixas desprovidas de um pingo d'água ou uma folha de grama. Isto torna os habitantes de uma certa área unidos e dependentes um do outro, enquanto estranhos são vistos com suspeita e algumas vezes recebidos com hostilidade. Todos se sentem pequenos, insignificantes e muito sozinhos no meio dos desertos arenosos que abarca o horizonte.

A falta de metal

A escassez de metal deu uma virada peculiar na vida em Athas. Porque uma tribo élfica inteira talvez possua metal suficiente para forjar uma única espada longa, ou um vilarejo de ex-escravos talvez só tenha uma adaga de metal, que os habitantes de Athas têm improvisado com os recursos que possuem em maior abundância. Pedra e osso são os materiais de mais óbvio plenitude, embora nenhum possa ser comparado a um bom pedaço de aço ou ferro.

Em comunidades próximas às poucas florestas de Athas, madeira é também usada para confeccionar armas e ferramentas. Algumas sociedades encontraram uso até mesmo para peles de animais e garras ou presas dos terrores que assolam o vazio deserto.

Quanto metal está disponível, é uma grande bênção para quem o possui. Ca-

çadores podem fazer pontas de flechas e lanças que são mais afiadas e mais duráveis que as feitas de pedra ou osso. Pastores podem fazer ferraduras para proteger as patas de suas montarias. Habitantes das cidades podem produzir ferramentas de metal para tornar o trabalho na fazenda mais fácil e eficiente. Em Urik, por exemplo, ferramentas de ferro ajudam os escravos que trabalham nas minas de obsidiana.

Metal pode até mesmo facilitar o comércio, pois mercadores e comerciantes usam-no como moeda universal. Todavia, grandes quantidades não existem, então comerciantes freqüentemente devem recorrer ao escambo. Transportar tanto os bens que um comerciante vende quanto aqueles que ele recebe em troca pode ser um negócio enfadonho e perigoso no deserto athasiano.

A escassez de metal atrasa o desenvolvimento industrial e econômico, pois há limites para até onde uma sociedade pode avançar sem as ferramentas adequadas para ajudar. Esta carência atrasa os esforços de defesa de uma comunidade, pois sabres de obsidiana e machados de osso não podem agüentar muito contra espadas de aço e lanças com ponta de ferro.

Se o metal tivesse um suprimento maior, Athas seria com certeza um lugar diferente. Comércio seria mais fácil e menos perigoso, trabalhadores mais eficientes e batalhas mais rápidas e decisivas. Mas o metal nem sempre foi raro. Embora os halflings da Era Azul não o usassem, jazidas de metal permeavam a terra ao redor deles. Quando a Era Verde começou, o metal tornou-se o recurso preferido.

Através da Era Verde até o fim das Guerras Purificadoras, os athasianos devoraram os suprimentos de minério sem

pensar naqueles que viriam mais tarde. Hoje, os escombros de ruínas antigas são a principal fonte de metal. Umhas poucas minas ainda existem, com a mina de ferro de Tyr, mas os pedaços retirados de lá são pequenos e extraídos com grande dificuldade. À medida que o magro suprimento que resta é exaurido, o fantasma da civilização evapora como uma poça ao meio dia.

Mudanças na terra

Evoluções climáticas e geológicas recentes aconteceram que mudaram sutilmente a conjuntura de Athas. O Grande Terremoto estourou a oeste das Montanhas Ressonantes, atravessando a terra e deramando devastação em massa; tremores e pós tremores tornaram-se ocorrências constantes desde que aconteceu o terremoto. Uma vasta tempestade chuva, chama de Tempestade Cerúlea, apareceu sobre o Mar de Areia uns poucos meses atrás e tem chovido desde então, sem que haja sinal de que terminará. Igualmente, tempestades menores de uma ferocidade mortal têm se despregado de altamente destrutiva tempestade para arebentar sobre a Região de Tyr.

Evoluções geológicas: logo antes da Tempestade Cerúlea surgir, o Grande Terremoto sacudiu os Planaltos. Ele veio do oeste, enviando poderosas ondas de choque na Hinterlândia, atravessando as Montanhas Ressonantes e enlouquecido em direção ao Mar de Areia. As ondas de choque abriram uma imensa fenda através da Hinterlândia, que termina perto das Montanhas da Coroa do Dragão. Pedras caindo ecoaram através das Montanhas Ressonantes, selando caminhos viajados e abrindo outros novos. O Grande Terremoto causou pequenos

danos até longe à leste como Draj, Balic e os vilarejos de Cromlin e Costa Quebrada na costa do Mar de Areia. Os piores danos ocorreram nas localidades a oeste da rota comercial de Altaruk, vilarejos e fortes suportando o peso do terremoto muito pior do que cidades como Tyr e Urik.

Desde que o pesado terremoto ocorreu, freqüentes tremores e pós tremores ficaram comuns. A maior parte destes centralizada a oeste da Floresta das Montanhas, mas os efeitos ainda são sentidos nos Planaltos. Cada nova onda de choque faz as estruturas danificadas racharem um pouco mais, as fendas no chão a abrirem mais ou faz novas aparecerem.

Novos tremores causam mais deslizamentos de rochas, levam os animais a estouros e contribuem para o terror e cão que já assola a terra.

Evoluções climáticas: a forte tempestade de chuva conhecida como Tempestade Cerúlea cobre o que antes era o Vale do Pó e Fogo no Mar de Areia. As energias liberadas para forçarem Rajaat a voltar a sua antiga prisão acenderam a tempestade. Ela é alimentada pelo elo do Primeiro Feiticeiro com a água elemental e explode em trovões, relâmpagos e chuva sobre o que antes era a cidade estado de Ur Draxa. Ela não dá sinais de que irá exaurir suas energias tão cedo.

A área agora é chamada de O Vale da Tempestade Cerúlea. A sempre presente chuva atinge a rocha derretida dos poços de lava, enviando nuvens de vapor fervente e crescente. O interior do vale é inabitável e mesmo os limites são mortais devido às violentas descargas, à chuva esmagadora e o vapor escaldante.

A Tempestade Cerúlea mudou a padrão climático de Athas um pouco. Tempestades menores, chamadas de Tempestades

de Tyr, se soltam da tempestade maior em intervalos irregulares. Estas Tempestades de Tyr viajam nos ventos que sopram através do Mar de Areia em direção à Região de Tyr. As nuvens da tempestade ficam pretas a medida que correm em direção da terra, ganhando poder e intensidade até que finalmente explodem sobre os Planaltos em pequenos e concentrados aguaceiros.

As Tempestades de Tyr atingem várias partes da Região de Tyr tão frequentemente quanto o Dragão costumava coletar seu tributo das cidades estados. Uma Tempestade de Tyr varre tudo em seu caminho com ventos furiosos, chuva forte, devastadores granizos e relâmpagos letais. As Tempestades de Tyr atinge também o padrão normal climático de uma área e um lugar que costumava ver chuva uma vez ao ano pode esperar uma destrutiva Tempestade de Tyr além da gentil chuva que desesperadamente precisa.

Há, aproximadamente, uma Tempestade de Tyr a cada mês numa parte diferente da Região de Tyr, assim nenhuma área recebe mais do que uma visita das tempestades negras num certo ano. Como se tem observado até agora, as Tempestades de Tyr não vão além das Montanhas Ressonantes nem ultrapassam a Barreira de Agreste.

Quando uma Tempestade de Tyr aparece no horizonte, os moradores da área têm pouco tempo para se prepara. As nuvens pretas se aproximam velozmente e eclodem sem avisar, liberando sua fúria rapidamente. Nenhuma Tempestade de Tyr dura mais que uma hora e maioria se dissipa 20 minutos depois dos primeiros pingos de chuva. Mas, quando a tempestade passa, morte e destruição são deixadas no seu rastro.

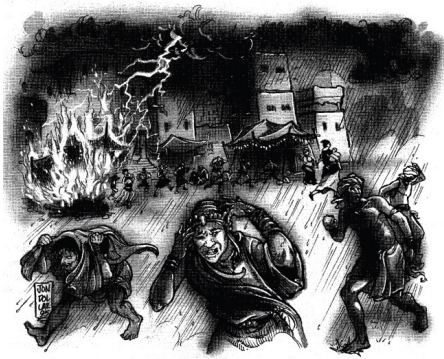
As Raças de Athas

Athas é o lar de um variado número de raças inteligentes, dos belgoi aos braxat, gigantes aos gith, mas nem todos estes seres causaram um impacto duradouro ou importante na Região de Tyr e redondezas. Mas 10 tipos raciais causaram um impacto na Região de Tyr e estes são os aarakocras, anões, elfos, meio-elfos, meio-gigantes, halflings, humanos, muls, pterrans, e thri-kreens. Na maioria das sociedades athasianas, pouca distinção é feita entre os sexos no que concerne ao trabalho e à posição social. Tudo que conta é se a pessoa pode cumprir a tarefa prontamente. Cada tipo racial é descrito brevemente abaixo.

Aarakocra

O povo pássaro inteligente chamado aarakocra vive em pequenas tribos nas terras estéreis rochosas e montanhas de Athas. Na maioria dos casos, estes aarakocra não civilizados têm pouca influência no mundo ao redor. Um grupo de povo pássaro, contudo, tem uma sociedade avançada nas Montanhas Brancas ao norte da Região de Tyr. Aqui, aninhados nos picos cobertos de neve, fica a grande cidade chamada Ninho do Inverno.

Os aarakocras de Ninho do Inverno (que referem a si mesmos como “os silvaarak,” ou “povo da asa de prateada”) medem em média 2,1 m. de altura. Machos pesam, normalmente, 50 kg., fêmeas 42,5 kg. Eles têm bicos cinzentos, olhos negros e plumagem que varia da cor branca pura até a cor prata com reflexos de azul claro. Os Silvaarak tendem a permanecer entre os picos das montanhas. Eles se acham superiores a todas as outras criaturas por causa de sua capacidade de voar acima do mundo. Aqueles que visitam as mon-



tanhas ou a floresta ao redor deles deve ser cuidadoso para não abusar dos presentes da natureza lá encontrados, pois os aarakocras vêem como sua obrigação proteger a região. Ninho do Inverno mantém relações comerciais com as cidades-estados de Draj e Kurn, mas estão em situação hostil com os bandidos da Barreira de Agreste e a cidade de Elda-rich. Na verdade, Elda-rich regularmente envia escravistas para capturar qualquer aarakocra que possam encontrar.

Os aarakocras das Montanhas Brancas são raramente encontrados na Região de Tyr, embora muitos dos jovens homens-pássaros tenham começado a explorar o mundo além de seu santuário na montanha. Estes silvaarak aventureiros acreditam que é chegada a hora do Ninho do Inverno assumir um papel nos assuntos do mundo. Que impacto os silvaarak terão em Athas agora que uma porção significativa de sua comunidade abandonou seus modos isolacionistas ainda há de ser visto.

Anões

Baixos, mas extremamente poderosos, anões athasianos medem em média 1,35 m. a 1,5m. de altura. Devido à sua forte musculatura e compleição corporal larga, anões adultos pesam por volta de 100 kg.

ou mais. As cidades dos anões foram antes tão numerosas quanto os fortes de caravanas guardando as rotas de comércio, mas hoje nenhuma existe. Igualmente, não mais de que um punhado de vilarejos anões resta na Região de Tyr. Kled e os vilarejos gêmeos de Ledopolus Norte e Sul são as mais importantes. O resto da população anã vive nas cidades-estados dos reis feiticeiros ou entre as tribos escravas que vagam pela imensidão do deserto.

Anões abraçam o trabalho com alegria, frequentemente se entregando a uma causa ou tarefa favorita. Eles são um povo estóico e cabeça dura para quem o compromisso não vem fácil. Anões soldados, trabalhadores e artesãos são comuns, embora membros desta raça possam ser encontrados entre os templários, nobres, mercadores e escravos.

O compromisso com uma tarefa simples é chamado de Foco do anão. Um anão trabalhará para completar este Foco acima de tudo, pois a compulsão de conseguir está embutida em sua própria natureza. Se um anão morre sem completar seu Foco, a necessidade permanece tão forte que o anão volta como um banshee para terminar a tarefa que o impulsiona.

Anões athasianos não são mágicos por natureza e não podem aprender ou usar magia. Esta restrição não se estende à magia clerical, mas inclui pergaminhos e itens mágicos que não são destinados ao combate por natureza. Entretanto, armas, armaduras e escudos encantados podem ser usados sem penalidade.

Elfos

Enquanto os últimos remanescentes da civilização aconchegam-se ao redor de poços de água salobra e tufo de vegetação ressecada, os elfos de Athas correm

livres. Vilarejos élficos são mais difíceis de encontrar do que um poço de água pura no deserto, pois os elfos só param de correr quando caem ou morrem. Fonte Prateada, claro, é uma notável exceção. De outra forma, elfos se reúnem em tribos nômade que se desvairam a roubar, saquear e guerrear. Elfos são excelentes mercadores, embora não tenham o conceito de práticas comerciais justas. Qualquer coisa pode acontecer quando se negocia com um mercador elfo.

Elfos athasianos medem entre 1,5m e 2,25m de altura. Eles são delgados, magros, têm membros compridos e geralmente estão em excelentes condições físicas. Eles não são os elfos delicados de pele pálida dos outros mundos. Suas características estão profundamente gravadas em seus rostos calejados pelo clima e sua pele é tão áspera e amarrotada quanto a casca da árvore agafari. Ainda, sua pele é tão variada em tons quanto as

outras raças e tão afetada pelo sol abrasador e vento abrasivo quanto. Elfos não têm pêlos no corpo, exceto pelos cabelos na cabeça. As madeixas são longas, cheias e de todas as cores.

Elfos são geralmente preguiçosos e traiçoeiros. Eles aspiram a levar vidas curtas e felizes ao invés de longas e tristes. Para um elfo, o futuro é um lugar sombrio e mortal, então ele luta para fazer cada momento (cada agora, como os elfos falam) tão prazeroso e completo quanto possível. Elfos farão o que for necessário para manter a si e seus companheiros de tribo vivos e prósperos, mas não mais que isto. Quando o trabalho está feito e nem um segundo mais tarde a diversão começa. Eles se engajam em longos períodos de comemoração frenética e escabrosa orgia. Tribos élficas trabalham, todavia, a maioria caçando e procurando alimento, pois eles não cultivam. Eles detestam trabalho pesado e nunca constroem algo



maior ou mais duradouro do que uma tenda de mercado, mas gastarão longas horas discutindo o preço de uma simples mercadoria.

Abençoados com reflexos rápidos como relâmpago e velocidade sobrenatural, elfos são corredores naturais. Eles são ligeiros, certos e extremamente autoconfiantes. Nas cidades, os elfos representam suas tribos em bazares de troca e distritos mercantes. Geralmente muito velozes e astutos para serem capturados pelos escravistas, os elfos que se verem presos geralmente definham e morrem como uma fruta darcu cortada de sua vinha.

Meio Elfos

Humanos e elfos devem lidar uns com os outros de tempos em tempos e alguns casos – seja pela força ou verdadeiro amor – crianças nascem deste cruzamento.

Estes são os meio elfos, seres que combinam características de ambas raças, criando algo diferente no processo. Meioelfos geralmente ficam mais altos que seus pais humanos, mas raramente se aproximam da altura de seu lado élfico. Eles medem em média 1,8 m. de altura, embora costumem herdar algo da compleição física de sua metade humana. Na maioria dos casos, um meio elfo pode se passar por um humano com mais facilidade do que por um elfo, embora indicadores de características élficas possam ser percebidas se ele for examinado com cuidado e apuro. Meio elfos não formam suas próprias comunidades. Ao invés, eles moram ou entre a comunidade humana ou à margem dela. Meio elfos são mais encontrados nas cidades da Região de Tyr, embora alguns possam ser encontrados nos vilarejos e tribos de ex escravos que habitam o deserto.

Ao contrário dos muls, meio elfos podem ter filhos. Elfos não toleram crianças de raça cruzada. Sua tradição exige que as crianças nascidas da união de elfas e humanos sejam deixadas para os lirrs e outros predadores.

Humanos são mais tolerantes com os meio elfos, mas somente até certo ponto. Humanos trabalharão com eles, mas poucos chamarão um meio elfo de amigo a não ser que por engano acreditem que ele seja humano. Meio elfos nascidos na sociedade humana têm uma melhor chance de sobreviver, mas a vida nunca é fácil. Humanos não confiam no lado élfico do meio elfo e elfos, da mesma forma, desconfiam do lado humano neles. Assim, eles vivem como intrusos e solitários, desenvolvendo um alto nível de autoconfiança para sobreviver.

A intolerância que seus parentes sentem não existe nas outras raças, entretanto, e alguns meio elfos encontram companheiros entre os anões e thri kreens. Ainda assim, o típico meio elfo passa a vida tentando ganhar a confiança de um lado ou outro de seus pais, geralmente em vão.

Meio Gigantes

Meio gigantes são uma das mais novas raças a caminhar sobre as areias ardentes de Athas. A raça foi criada por experimentos mágicos durante os primeiros anos da Era dos reis feiticeiros. À época, os reis feiticeiros estavam tentando criar os maiores guerreiros para proteger seus domínios. Por causa de sua origem, meio gigantes não têm cultura própria para se orientar, nenhuma tradição antiga e terra natal onde buscar inspiração.

Meio gigantes típicos medem por volta de 3m a 3,6m de altura, pesando por volta de 800 kg. Eles têm feições humanas que

são exageradas de certa forma. Junto com o tamanho ganho de sua herança gigante vêm a inteligência baixa e a grande força física. De seu lado humano, os meiogigantes ganham o interesse pela comunicação e cooperação, curiosidade e vontade de aprender e tendência geral para a bondade. Eles não se reúnem em comunidades próprias, mas costumam adotar culturas daqueles que eles admiram ou a qual tiveram acesso.

Meio gigantes podem ter filhos cruzando com outros meio gigantes. Todos os meio gigantes que existem no Athas moderno são descendentes dos primeiros meio gigantes magicamente criados nos primeiros anos do reinado dos reis feiticeiros. Não existe um meio natural para gigantes e humanos cruzarem para produzir crianças meio gigantes.

Nas cidades estados, meio gigantes servem como soldados, guardas ou trabalhadores. No deserto, eles se unem a líderes carismáticos ou comunidades demonstrando tendências que eles admiram. Onde quer que estejam, meio gigantes têm de lidar com o fato de que são muito grandes para o mundo ao redor deles, pois as coisas construídas para o uso e conveniência de humanos não funcionam bem nas mãos de meio gigantes.

Halflings

Os halflings já foram os mestres do mundo. Na verdade, durante a Era Azul os halflings eram os únicos seres inteligentes de todo Athas. Eles foram os habitantes originais do mundo e todas as raças, humanas e humanóides são descendentes deles. Dito isto, os halflings atuais portam pouca semelhança com seus antigos ancestrais. Antes os halflings povoavam a terra em cada direção, hoje eles habitam

as selvas e florestas que lentamente desaparecem, como a Floresta das Montanhas e a Floresta Vertical dos Penhascos Serrados. Antes eles eram mestres civilizados de uma sociedade avançada, hoje eles são criaturas ferozes, tão selvagens quando os ventos áridos. Eles preferem comer um estranho em suas terras a recebê-lo.

Halflings crescem até 1,35 m. e pesam entre 25 e 30 kg. Eles são musculosos e proporcionais como humanos, mas têm o rosto de crianças inteligentes e bonitas cujos traços nunca sucumbem ao rigor da idade. Ritual e costume controlam cada aspecto da vida halfling e sua cultura é rica em arte e música. Tradição oral reconta o grandioso passado dos halfling, embora tenha deteriorado ao ponto em que memórias parecem lendas e fábulas. Ainda, o profundo respeito pelo mundo que levou os halflings da Era Azul a se sacrificar permanece incutido na psique halfling.

Aos halflings pouco importa as coisas que motivam as outras raças. Que tem de bom o ouro ou outras moedas para os halflings? Eles se preocupam mais com o bem estar interior do indivíduo e a unidade espiritual com sua raça e meio ambiente. Tudo que um halfling faz é para o bem de sua comunidade e da cultura halfling como um todo.

Quando fora de suas áreas de controle, entretanto, halflings podem tolerar a falta de “civilização” que encontram.

Sua língua é feita de palavras e sons da natureza, tornando muito difícil para estranhos entenderem. Talvez esta seja a razão porque estejam na sociedade humana; eles também morrem rápido se aprisionados. Se eles se acreditarem livres, não obstante, eles trabalharão para nobres e reis feiticeiros.

Humanos

Devido às Guerras Purificadoras de eras passadas e a sua tenacidade natural, os humanos são a raça predominante em Athas. Eles são uma espécie tão freqüentemente versátil, brilhante e excepcional quanto indigna e mundana. O humano athasiano médio do sexo masculino mede por volta de 1,80 a 1,95 m. de altura e pesa entre 90 e 110 kg. Mulheres são tipicamente menores, chegando até 1,8 m. de altura e pesando entre 50 e 70 kg. Pele, olhos e cor do cabelo variam muito, embora a maioria dos athasianos humanos tenham estas características queimadas de sol e machucadas pelo tempo.

Comparados aos anões, muls, meio gigantes e thrikreens, humanos não são muito fortes. Eles são, contudo, astutos e altamente inventivos e persistentes ao extremo. Eles costumam ser impulsivos e muito ousados, procurando tirar o

máximo do que quer que o destino lhes apresente. Os humanos podem ser encontrados onde quer que a vida tenha se embrenhado no deserto athasiano.

Humanos também podem ser encontrados em todas as camadas da sociedade. Nas cidades estados os humanos ocupam mais que sua proporção de cargos, dos reisfeiticeiros, nobres e templário, aos trabalhadores livres e escravos baixos. No deserto, humanos caçam com tribos escravas, conduzem rebanhos com clãs nômades e lideram ou servem caravanas mercantes enquanto elas cruzam as planícies ermas. Humanos são extremamente adaptáveis e geralmente tolerantes às diferenças que levam outras raças à guerra. Eles freqüentemente servem como diplomatas, chefes tribais ou alguma outra função que ligue duas raças diferentes juntas.



Muls

Muls são nascidos da mistura criada na união de humanos e anões. Eles existem desde que as duas raças interagem, mas seus números nunca foram significativos o bastante no passado para serem considerados uma raça em si. Foi somente após a ascensão da Era dos reis feiticeiros, que os ex Campões de Rajaat procuraram pelos mais poderosos soldados para defender seus novos domínios, que muls foram criados em grandes números – apesar de como escravos. Como os muls costumam ser independentes e difíceis de controlar, os reis feiticeiros logo abandonaram a idéia de formar grandes exércitos deles. Ao invés, outros usos foram encontrados para esta raça durona.

Muls retêm a altura e adaptabilidade de sua herança humana e mantêm a durabilidade, constituição e força bruta de seu lado anão. Assim, muls estão entre as mais poderosas raças humanóides. Adultos crescem até 1,8 a 2,1 m. de altura, pesando de 125 kg. de para cima. Não é incomum ver um mul particularmente grande e forte pesar além de 150 kg. Seu metabolismo robusto faz dos muls delgados e musculosos, mas isto não significa que sejam magros. Muls têm ombros largos e costa larga quase sem nenhuma gordura no corpo. Eles aparentam grandes humanos na maioria dos aspectos, embora existam diferenças óbvias e significativas. Com sobrancelhas protuberantes e orelhas pontudas para trás, se seu tamanho não entregar sua origem estas características certamente irão. Homens e mulheres não têm pêlos no corpo e quase todo mul é calvo. Ao contrário dos meioelfos e meio gigantes, muls são estéreis; a única maneira de criar uma criança mul é por meio da união entre humanos e anões

Como os meio gigantes, os muls não têm uma história unificada ou cultura se apoiar. Eles não se reúnem em comunidades muls e não existem vilarejos muls escondidos no deserto. Pois a maior parte dos muls é de escravos ou ex escravos, vivendo nas cidades estados, vilarejos clientes, casas mercantes ou senzalas dos nobres – ou entre tribos de escravos vagando pelo deserto. Um pequeno número de muls nasce livre nos vilarejos anões ou em algum lugar fora da jurisdição de um rei feiticeiro ou lorde mercante.

Muls encontrados nas senzalas das cidades estados e casas mercantes geralmente trabalham como gladiadores ou operário. Sua grande força e resistência os tornam valiosos em ambas posições e por ser muito caro criar e manter um estábulo de muls, seus donos freqüentemente os mimam – desde que trabalhem bem. Os donos também guardam seus muls com muito ciúme, pois é mais barato pagar taxas exorbitantes para escravistas recuperarem um mul foragido do que recomençar nas senzalas de procriação. Muls escravos são fáceis de notar: Tatuagens marcando seus dono, ocupação e mesmo o número de vitórias nas arenas decoram a cabeça e corpo destes escravos.

Pterrans

A Hinterlândia a oeste das Montanhas Ressonantes são o lar de muitas diferentes espécies de animais e mesmo umas poucas raças inteligentes. O mais importante sinal de civilização são os pterrans das grandes cidades de Vale Pterrano e Escama Perdida. Antes do Grande Terremoto, quando poucas pessoas saíam dos limites da Região de Tyr, os únicos pterrans encontrados eram aqueles de clãs pequenos e primitivos que se estabeleciam per-



to das formações rochosas no lado leste das Montanhas Ressonantes. Estes pterrans portam somente uma semelhança superficial com seus primos das cidades da Hinterlândia.

Os pterrans da Hinterlândia já provocaram um impacto nas sociedades dos Planaltos. A cidade livre de Tyr já trocou enviados diplomáticos com Vale Pterrax e umas poucas casas mercantes mais aventureiras começaram a estabelecer o comércio.

Pterrans são répteis com pele escamada marrom clara. Adultos crescem até 1,8 m. de altura e não há características óbvias que distingam machos de fêmeas.

Pterrans ficam de pé, têm dois braços que terminam em mãos com três dedos com garras e um polegar opositor e duas pernas com três dedos com garras. Eles têm caudas curtas e duas protuberâncias em suas espáduas – evidências de asas que desapareceram há muitas gerações.

Alguns acreditam que os pterrans têm parentesco com a criatura voadora chamada pterrax, embora o elo deva estar no passado distante. Os altamente inte-

ligentes pterrans das cidades da Hinterlândia começaram a explorar a Região de Tyr com determinação, na esperança de encontrar ajuda contra as ameaças liberadas pelo Grande Terremoto. Eles estão particularmente temerosos que os thri-kreens surjam da Grande Fenda, embora os contínuos pós-tremores tenham espalhado destruição nas cidades gêmeas.

Todos os pterrans reverenciam a Mãe Terra, o nome que deram a Athas. Eles acreditam que são os primeiros e melhores filhos da Mãe Terra e que o recente terremoto e pós-tremores são um chamado para agir para sua raça. “A Mãe Terra grita e nós partilhamos de sua dor”, os druidas pterrans proclamam. “Agora nós devemos ajudá-la em hora de necessidade desesperada”. Pterrans adultos seguem uma das três Trilhas da Vida – a Trilha do Guerreiro, a Trilha do Druida e a Trilha do Psiônico – como uma parte normal de sua sociedade. Apesar da maioria dos encontros com pterrans na Hinterlândia ter sido instigado por exploradores viajando longe da Região de Tyr, uns poucos grupos de pterrans aventureiros trilharam o caminho através das Montanhas Ressonantes. Das cidades-estados, somente Tyr até agora os recebeu, mas os templários de Lalali-Puy já estenderam o convite para eles irem a Gulg quando bem entenderem.

O Oba está muito interessado em conhecer estranhos que procuram ajudar o mundo em seus problemas. Os pterrans ainda têm de aceitar o gracioso convite. Além disto, umas poucas casas mercantes e tribos élficas receberam os visitantes calorosamente, na esperança de lucrar com eles de algum modo. Os pterrans fizeram grandes esforços para evitar qualquer das matilhas de thri-kreens que vagam pelos Planaltos.

Thri-Kreen

Thri-kreen são insetóides grandes – os menos “humanos” de todas as raças inteligentes de Athas. Medindo 2,1 m. de altura nos ombros e medindo por volta de 3,3 m. de comprimento uma ponta à outra, eles têm seis membros, exoesqueletos amarelo areia e olhos multifacetados. Os dois membros mais atrás são desenvolvidos para andar e saltar, enquanto os outros quatro membros terminam em mãos extremamente ágeis.

Na Região de Tyr, os thri-kreens não são comuns nas cidades-estados. Eles se juntam em matilhas dedicadas à caça que vagam o deserto e têm pouca compreensão da sociedade humana. Se encontrados numa cidade, um thri-kreen ou é um escravo ou está ligado a um grupo de aventureiros (os quais o thri-kreen adotou como sua matilha). Como escravos, os thri-kreens são usados nas fazendas ou como operários, embora alguns cheguem às senzalas de gladiadores para oferecer um tipo diferente de entretenimento para a multidão.

Muitas coisas fazem o thri-kreen estranho e diferente para as outras raças, a maior delas é a aparência.

Acrescente a isto o fato que thri-kreens não dormem, que eles não acumulam riqueza ou posses e que algumas vezes comem outras criaturas inteligentes e as diferenças entre humanos e thri-kreens parecem vastas e imponentes.

Quando um thri-kreen se junta com um grupo com membros de outras raças, eles tentam estabelecer o domínio como fazem em suas próprias matilhas. Uma vez que este assunto esteja acertado, eles se curvam ao resultado, embora membros do grupo que não estejam preparados para tal comportamento freqüentemen-

te experimentem momentos de genuíno terror quando o grosseiro homem inseto faz ameaças perigosas num esforço de dominar o grupo, ou “bando.” É por acaso surpresa que a maioria das pessoas teme os thri-kreen, ou que eles sejam vistos como traiçoeiros e não confiáveis?

Contudo, aqueles que ganharam a confiança de amizade de um thri-kreen acabam com um amigo para a vida toda. A mentalidade de grupo está tão incutida na cultura thri-kreen que eles a aplicam à cada situação que se encontram. Como fariam em todos os grupos de só thri-kreens, eles saltam para protegerem seus companheiros de bando (independente da raça) sempre que apareça perigo, não importando o risco para si mesmos.

Os thri-kreens da Região de Tyr empregam algumas armas exóticas, principalmente a gythka e a chatkcha. Uma gythka é uma arma de haste com duas lâminas em ambas as pontas. Uma chatkcha é uma cunha cristalina de arremesso. Quando não estão caçando ou recolhendo comida e água, thri-kreen passam seu tempo fazendo ou reparando suas armas. Recentemente, o povo da Região de Tyr aprendeu que há um vasto império thri-kreen a noroeste, além dos limites naturais chamados Penhascos Serrados. A fenda criada pelo Grande Terremoto abriu um caminho para estes thri-kreens “civilizados” e trouxe novos perigos para a Região de Tyr. Ainda que só tenha havido uns poucos e curtos encontros, parece que os thri-kreens do norte levaram o conceito de domínio de grupo para um grau acima: Eles querem dominar todas as terras da Região de Tyr.

O Diário do Andarilho

Quase toda Região de Tyr é um imenso deserto, apesar disto é bonito e espetacular à sua maneira. Sobre cada colina, atrás de cada duna de areia, o terreno parece ser cada vez mais impressionante do que o anterior. Em minhas viagens, freqüentemente eu fui sobrepujado pela mera magnitude desta terra, acuado pela sua brutalidade indiferente, até mesmo assustado pelo poder desenfreado de seus elementos – mas nunca fiquei entediado.

Posso eu transmitir a grandeza e majestade desta área com meras palavras? Eu espelho. Eu posso escrever sobre tempestades furiosas a estourar vindas do Mar de Areia, sobre assistir uma muralha de poeira perolada subindo milhares de pés no ar como uma montanha rolante só para desmoronar quando atingir a costa. Eu posso descrever a sensação enjoada de deslizar nas ladeiras vitrificadas da Coroa Fumegante, ou fazer teus olhos arderem com histórias de caminhadas nas planícies salinas num dia ventoso. Minhas palavras não são mais que reflexos pálidos desta terra magnífica terra, mas talvez elas possam ser úteis.

Cuidado com os vários terrenos díspares da Região de Tyr! Do Mar de Areia aos Planaltos, das Montanhas Ressonantes à Hinterlândia – todos são lugares traiçoeiros, não recomendados para os de coração fraco. Tome estas palavras e veja estas terras tu mesmo; pois cada um de vós deve encontrar o próprio caminho através dos desafios de nosso mundo...

A REGIÃO DE TYR

A região de Tyr é o centro do mundo de Athas, pelo menos até onde importa para as pessoas das sete cidades-estados.

É aqui, ao longo da costa do Mar de Areia e às sombras das Montanhas Ressonantes que a civilização se agarra a algumas áreas espalhadas de terra fértil e água fresca. A maioria da população vive nas cidades estados de Tyr, Urik, Raam, Draaj, Nibenay, Gulg, e Balic. O restante vive em vilas remotas construídas ao redor de oásis e poços, ou vaga por aí em tribos nômades a procura do que precisam para sobreviver. A Região de Tyr é definida limitada pelo Mar de Areia a Leste, a Hinterlândia a Oeste e as Infinitas Dunas de Areia ao Sul. O Norte não é tão claramente limitado por um acidente geográfico, mas geralmente é acordado que termina por volta de 48 km. ao norte da rota de comércio de Urik/Raam. Entre estas limitações fica

uma área de 640 km. de largura por 400 km. de comprimento, plena de grandes faixas de deserto, terras estéreis e ocasionais pedaços de terra com arbustos e vegetação rasteira ou viçosas florestas. O mapa da Região de Tyr pode ser útil durante a leitura deste capítulo.

Cultura

A Região de Tyr se agita com humanos, humanóides e thri-kreens. Cada grupo encontrou um meio de sobreviver no ambiente cruel e estéril. Toda a população local divide-se em sete tipos: moradores nas cidades, aldeões, casas mercantes dinásticas, pastores, saqueadores, caçadores e eremitas.

As **cidades estados** se agitam com vida, encravamentos humanos e humanóides rodeados de campos dourados de plantações construídos sobre enormes oásis. Estas cidades fedem a lixo e a suor das massas, mas representam o paraíso aos

famintos e sedentos de Athas. Muralhas afastam os perigos – apesar de também trancarem os residentes. Uns poucos meses atrás, quase todas as cidades-estados eram governadas por reis feiticeiros e sua burocracia de nobres e templários. Agora somente Urik, Nibenay e Gulg ainda se curvam à autoridade absoluta de seus respectivos reis feiticeiros. As outras cidades-estados caíram sob uma variedade de estilos de liderança, a depender de quem tomou o poder ao final da recente luta. Qualquer que seja o caso, cada cidade-estado é um domínio autônomo lutando para produzir comida suficiente para alimentar sua população.

Vilarejos não são mais que amontoados de abrigos de tijolos erigidos em pequenos oásis em localidades abandonadas, como o limite de uma planície de sal ou sob uma saliência rochosa. Alguns vilarejos são governados por burocratas oficiosos, outros por pequenos déspotas ou líderes carismáticos. Uns poucos desenvolveram conselhos democráticos. Na melhor das hipóteses, a maioria dos vilarejos é semipermanente. Eventualmente um vilarejo morre quando seca seu oásis, saqueadores atacam ou uma Tempestade de Tyr surge do leste para devastar a frágil comunidade.

Casas Mercantes Dinásticas são companhias de comércio sofisticadas a operar nas redes de comércio que se estende por centenas de quilômetros. Estas redes transcendem fronteiras políticas e todas as camadas sociais, pois as caravanas de casas mercantes e os comerciantes que as dirigem são bem vindos em quase toda cidade-estado, vilarejo e oásis na região. Dos postos comerciais isolados nos cantos mais desolados dos Planaltos a empórios elaborados no coração de cada cidade-estado, as casas mercantes trans-

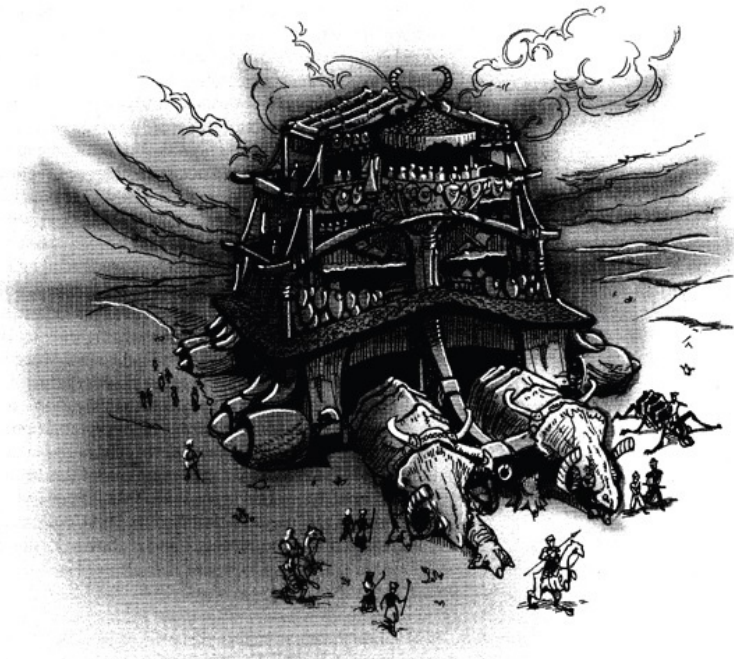
portam bens de lugar a lugar na esperança de ganhar lucros altos. As maiorias das casas mercantes são possuídas por famílias, transmitindo a propriedade de uma geração para outra. Embora não sejam, tecnicamente, cidadãos de nenhuma cidade, as matriarcas e os patriarcas das casas mercantes geralmente levam uma vida de rei nas cidades-estados. Membros mais jovens da família e agentes contratados vivem ou nas rotas de comércio como trabalhadores nas caravanas, ou como compradores viajantes em busca de novas rotas de comércio, ou novos suprimentos de bens, ou nos vários vilarejos, fortes e postos ao longo das rotas de comércio.

Pastores vagam pelas planícies de vegetação rasteira, terrenos estéreis rochosos e dunas de areia à moda nômade, param onde quer que encontrem pastagem para seu rebanho pastar. Pastores geralmente se agrupam em pequenos bandos, já que seu estilo de vida raramente pode suportar mais do que cinco famílias grandes. Eles criam de tudo, dos kanks aos crodlus, erdlus e carrus. Ferozmente independentes, pastores costumam se governar por meio de conselhos de anciãos. Geralmente um patriarca psiônico ou usuário de magia serve como líder de cada conselho. Os outros que vivem nos desertos além das cidades-estados apelam à táticas mais agressivas para sobreviver. Estes grupos se tornam **tribos saqueadoras**, buscam o que buscam para sobreviver em pilhagens contra caravanas, roubando gado e saqueando vilarejos fracos. Assassinos cruéis, ladrões e criminosos, os saqueadores se escondem nas planícies salinas ou entre as gargantas das terras estéreis rochosas, emergindo apenas a tempo de atacar e voltar aos seus buracos com os

espólios que puderam juntar. Auto intitulados comandantes militares comandam cada tribo saqueadora, mas a maior parte não passa de capangas que lideram por meio de cruéis exemplos. Eles se mantêm em suas posições pela violência e traição com a ajuda de guardas bem recompensados e, algumas vezes, profanadores poderosos.

Muitos consideram os **clãs caçadores coletores** como o mais primitivo dos grupos sociais a viver na Região de Tyr, mas eles são também os mais versáteis. São encontrados em qualquer lugar: caçando cobras nas planícies salinas, catando raízes nos pedregais ermos, até mesmo roubando ovos dos ninhos encarrapitados lá no alto de picos escabrosos. Os caçadores coletores vivem em pequenos grupos constituídos de não mais que três ou quatro famílias próximas lideradas por anciãos respeitados, clérigos ou guerreiros

poderosos. Por último, há mais eremitas a viver na Região de Tyr do que alguém poderia pensar, dada a luta desesperada pela sobrevivência. São poucos os viajantes que os encontrarão, entretanto, por sua própria natureza, eremitas se retiraram de uma sociedade ou outra para viver uma existência solitária no deserto. Alguns se tornam eremitas por vontade própria; outros são forçados à essa vida por circunstâncias que não puderam controlar. Muitos druidas, por exemplo, cuidam e protegem de uma faixa isolada de um território num relativo isolamento, enquanto praticantes do Caminho buscam a solidão do deserto para aprimorar suas perícias. Some a esses o número de excomungados jogados no deserto que conseguem sobreviver de suas habilidades, sorte ou inabalável determinação e a população de eremitas cresce rapidamente.



Geografia

A geografia da região de Tyr pode ser dividida em quatro tipos de gerais de terrenos: o Mar de Areia, os Planaltos, as Montanhas Ressonantes e a Hinterlândia. Cada um desses tipos de terreno é descrito nesta seção.

O Mar de Areia

Certa vez um grande mar de água que se agitava na costa dos Planaltos, o Mar de Areia é agora é uma imensa bacia funda de pó e silte soprado pelo vento. Como a água, o Mar de Areia é plano, seu conteúdo preenche uma área rebaixada e objetos pesados afundam e desaparecem sob a sua superfície poeirenta.

Num raro dia quando o vento está calmo, o Mar de Areia parece uma infinita planície de poeira perolada. Algumas vezes está tão plano quanto uma mesa e parece que alguém poderia claramente ver o outro lado do mundo. Outras vezes a superfície parece congelada em cadeias de ondas que poderiam vir abaixo de repente. A condição mais comum é muito mais agitada. O vento sopra a poeira em dunas estrelas ou imensos montes e a forma da superfície pode mudar num instante.

Quando o vento sopra, a poeira sobe para cobrir o Mar de Areia com nuvens que reduzem a visibilidade significativamente. A menor brisa levanta uma mortalha prateada que se atem à superfície como neblina. O ar carregado de silte e a cama poeira se unem, tornando impossível dizer onde termina um e começa o outro. Ventos mais fortes, que sopram pelo Mar de Areia quase constantemente, fazem da cama de areia uma irritante nuvem de poeira.

Em dias de tempestade, o vento uiva sobre o silte como se fosse o urro de um

mekillot. Nem mesmo o sol carmesim ao meio dia pode penetrar a poeira obscuramente. A visibilidade é reduzida a apenas uns poucos pés em qualquer direção à medida que a tempestade se intensifica. A poeira cobre tudo sobre o mar e longo da costa e, qualquer um vagando por perto corre grande perigo. A poeira não só se infiltra no nariz, pulmões e olhos, mas forma um redemoinho ao redor do corpo, um abraço de poeira. O chão e o céu desaparecem. Uma poeira espessa cobre a terra, dificultando a caminhada. A direção perde o sentido quando a tempestade de silte explode na costa, pois a poeira desorienta até mesmo aqueles que conhecem bem a área.

Facilmente alguém pego nos redemoinhos caminhar para o próprio mar de areia, se perdendo sob sua superfície agitada para sempre.

Quando uma grande tempestade surge, todos num raio de 80Km da costa devem procurar abrigo e esperar. O ar fica tão espesso que o único modo de se respirar é usando um pano sobre o nariz e a boca. Aqueles que pararem para descansar no descampado se encontrarão enterrados sob um depósito de poeira cinza antes que possam se dar conta. Em alguns dias o silte sob milhares de metros no céu, bloqueando o sol e transformando o dia em noite. Após o vento parar, demora dias para a poeira agitada assentar. Então o vento bate de novo e recomeça todo processo de novo.

Métodos de viagem: a superfície do Mar de Areia não é sólida. Para aqueles que querem viajar através dele, apenas um punhado de métodos existe: sobrevoar, arrastar-se através ou levitando acima dele. Outros métodos são tentados de tempos em tempos e

sempre há a possibilidade de que novos modos de transporte sejam descobertos, mas estes três são os métodos mais comuns empregados por aqueles que viajam pelo Mar de Areia.

Sobrevoar evita os perigos do mar em si, mas poucos humanos e humanóides têm a habilidade para viajar desta maneira por longos períodos. Mesmo magos que têm acesso a magias de vôo ou psiônicas que têm os poderes adequados para isto devem se cuidar, pois quando a magia dissipar ou as habilidades psiônicas terminarem, a areia embaixo espera para dragar o infeliz abaixo. Há também alguns predadores aéreos, como planadores e asas navalhas, esperando para arrancar os voadores do ar.

Arrastar-se só funciona perto da costa ou através dos bancos de silte que jazem escondidos sobre a traiçoeira superfície do mar. Na maioria das localidades, a poeira é muita funda para humanos e humanóides atravessarem caminhando sem afundarem completamente nela. Mover-se através do silte é um trabalho extenuante, pois a areia fina gruda e segura o corpo. No mínimo, é um lento e tedioso processo, pois aquele que se arrasta precisa sondar o silte à frente com uma longa haste para determinar o lugar de quedas e buracos invisíveis. Se aquele se arrasta não perceber um poço ou dar um passo em falso, ele mergulha silte abaixo e sufoca dentro de minutos. Os gigantes que vivem nas ilhas do Estuário da Língua Fendida se arrastam através do silte por caminhos que jazem a aproximadamente 3,6m a 4,5m abaixo da superfície. Na profundidade de 4,5m ou mais, o silte é firme o suficiente para suportar peso. Há também faixas de areia comprimida, ruínas e outros objetos sólidos sob o sil-

te sobre os quais podem seguir. Mesmo humanos menores e humanóides podem usar alguns desses caminhos, tal como a Estrada de Silte que se estende da Costa de Giustenal mar adentro.

Outros tipos inventivos empregaram pernas de pau, sapatos de silte e mesmo veículos chamados Gaivotas da Areia para navegar o Mar de Areia. Alguns desses métodos funcionam melhor que outros, mas tudo depende de saber onde esperam os buracos escondidos. As gaivotas de areia são provavelmente o melhor modo de viajar pelos bancos de silte. Elas usam uma combinação de velas impulsionadas pelo vento e escravos para girar suas imensas rodas, as gaivotas de areia percorrem rotas estabelecidas num passo lento, mas seguro.

Levitando através do Mar de Areia em geral é somente uma opção disponível para magos e psiônicos. As pessoas ou objetos podem viajar em segurança sobre o mar flutuando mágica ou psionicamente sobre a superfície do silte e então sendo impulsionado por uma vela ou uma haste. Galeras do Silte, por exemplo, usam flutuadores de navios para levitar psionicamente a embarcação enquanto velas pegam os ventos e proporcionam deslocamento horizontal. A cidade estado de Balic tem uma frota de Galeras do Silte.

Características do Mar de Areia: nem tudo no Mar de Areia é poeira e areia. Viajantes poderão topar com lodaçais, estuários retorcidos, ilhas salientes, ruínas misteriosas e até bancos de silte escondidos sob a poeira solta.

Lodaçais ou Planícies de Lama são áreas onde traços de água brotam pelo solo do Mar de Areia, transformando a poeira e lama. Lodaçais variam entre 45 a 450m de diâmetro e sustentam uma variedade

de arbustos e pequenas árvores. Algumas vezes a camada superior do lodaçal está rachada pelo sol forte, mas é mais freqüente encontrá-lo pantanoso. Essas localidades viram locais de caça para todos os tipos de feras que se alimentam de criaturas menores que vêm se alimentar da vegetação.

Embora o solo seja úmido, não há água disponível, não obstante, plantas de pantano adotam os lodaçais como seus lares. Árvores de tronco liso, muito altas, coroadas com imensas copas são comuns, enquanto a vegetação rasteira é um emaranhado denso de samambaias, graminéas e plantas de folhas largas brotam de raízes bulbosas. Viajantes devem ter cuidado com a grama, pois algumas têm as folhas como lâminas afiadas o bastante para cortar a pele desprotegida.

Estuários são longos braços de Mar de Areia que adentram o continente. Estuários têm todas as características do mar em si, penetrando nos Planaltos e formando barreiras consideráveis para viagens por terra. Enquanto humanos e humanóides sofrem para atravessar estes trechos tanto quanto sofrem para atravessar próprio mar, estuários freqüentemente servem de caminho para gigantes e outras criaturas do Mar de Areia.

Ilhas que surgem da poeira e por toda a costa do Mar de Areia e mesmo mais além na sua vastidão empoeirada. Criaturas voadoras, gigantes, piratas do silte, eremitas e mesmo pastores ocasionais vivem nestes pedaços isolados de terra. Muitas ilhas têm suprimentos primitivos de água e vegetação abundante devido à sua natureza reclusa. Aqueles que vivem numa ilha em particularmente exuberante costumam ser altamente territoriais. Estranhos são caçados ou mesmo mor-

tos para manter a localização do generoso lugar um segredo. Note que muitas ilhas têm animais e plantas mortais tanto quanto têm de benignos. A mais bela flor poderia ser uma assassina nestes oásis de rocha sólida no mar de pó e areia.

Ruínas de eras passadas são tão preponderantes no Mar de Areia como o são em qualquer outro lugar de Athas. Cidades antigas estão desordenadamente dispostas na costa como os ossos esbranquiçados de feras há muitos mortos, suas muralhas percorrendo milhas no pó em turbilhão. Torres e construções quebradas elevam-se acima da poeira longe da costa, e mesmo as ilhas abrigam os tijolos derrubados das comunidades de outrora. Muitas ruínas contêm segredos e tesouros à espera de serem saqueados, mas também servem como covis para feras terríveis e horrores mortos-vivos de dias passados.

Bancos de Silte servem como caminhos através do Mar de Areia – se alguém for habilidoso, entendido ou corajoso o bastante para navegar por estas estradas invisíveis. Na maioria dos casos, bancos de silte são faixas comprimidas de areia ou rocha sólida que ficam sob a superfície do silte. Do contrário, eles são muralhas enterradas de pedra ou tetos de prédios antigos que antes se erguiam alto e orgulhosamente sob o sol carmesim. Gaivotas de areia podem viajar através destes bancos de silte, desde que seus capitães tenham cartas precisas e ou meios de determinar as rotas através da bacia de pó. Mesmo as melhores cartas podem falhar se uma repentina tempestade surgir ou o vento derrubar a gaivota da areia do caminho precário para dentro do silte mais profundo.

Outros perigos: viajantes devem tomar cuidado com as criaturas vivas que habitam o Mar de Areia. Em muitos casos elas podem ser muito mais perigosas do que os perigos naturais do terreno. Horrores do Silte, por exemplo, atacam por debaixo da poeira, enviando seus poderosos tentáculos ao ar na esperança de esbarrar numa presa que passa. Bandos de pássaros predatórios, morcegos carnívoros, e asas navalhas semi inteligentes enchem os céus, enquanto gigantes, piratas do silte, e demônios de lama vagam pela poeira fina.

Além das tempestades usuais, uma porção do Mar de Areia foi consumida por uma furiosa tempestade de chuva repleta de trovões e relâmpagos. Esse vasto distúrbio climático, chamado de Tempestade Cerúlea, cobre a área antes conhecida como Vale do Pó e Fogo. O vapor fervente que sai desta região é mortal, e as ocasionais Tempestades de Tyr que se desprendem da turbulência maior alcançam longe causando morte instantânea e destruição maciça. A Tempestade Cerúlea não amainou desde que apareceu alguns meses atrás e não demonstra sinais de acabar tão cedo.

Os planaltos

Os Planaltos vão até oeste do Mar de Areia, formando uma planície relativamente lisa que termina numa região montanhosa ao pé das Montanhas Ressonantes. Esta área não só é o seio da civilização moderna como também é o lugar onde as civilizações antigas floresceram. Geralmente, os Planaltos são quentes, áridos e estéreis. Uma poeira amarelo esverdeada preenche o céu, enquanto que o sol carmesim queima impiedosamente sem distinção tanto escravos quanto reis

feiticeiros. As brisas quando sopram, parecem o sopro ardente do agora morto Dragão. O chão é ressecado e desolado, cozido até a dureza de cerâmica ou seco até a consistência de pó. Arbustos espinhosos e grama afiada agarram se ao solo em alguns lugares, esperando pela chuva anual para que possam então liberar suas sementes latentes.

Desde as sete cidades estados até a menor tribo nômade, os Planaltos contém a vasta maioria das sociedades conhecidas de Athas. Todos os tipos de classes e raças se misturam nas planícies lisas. Nobres e homens livres, mercadores e escravos – todos os níveis da sociedade reúnem aqui. Essa área não é monótona de maneira alguma, pois além das cidades e vilas, dos oásis e vales escondidos, os Planaltos são selvagens e desertos.

Nesta imensidão onde a civilização nunca pisa, feras selvagens e tribos não civilizadas se confrontam pelas fontes limitadas de água e comida.

Métodos de Viagem: Aqueles que tiverem poderes e habilidades além dos limites dos humanos normais podem empregar meios mais exóticos de viajar pelos Planaltos. A grande maioria das pessoas está limitada, a andar a pé ou montadas através dos descampados e desertos.

Caminhar leva os viajantes de um local a outro pelo meio mais caro e confiável. Entretanto, é um dos modos de transporte mais lentos de perigosos (a não ser que o viajante seja um elfo, é claro). Caminhantes podem levar a si e a uma pequena quantidade de equipamentos, mas nada muito além. Numa estrada boa (como as estradas comerciais desenhadas no mapa da Região de Tyr), um humano ou humanoíde médio pode caminhar por volta de 3,2 km por hora por um máximo de 10

horas por dia. Isto significa que um humano pode caminhar aproximadamente 32 km por dia, portanto, fazendo a viagem de 270 km de Tyr para Urik, por exemplo, em aproximadamente nove dias.

Viajar a pé é um verdadeiro teste de resistência, e viajantes precisam levar comida e água suficientes para fazer a viagem. Aqueles que confiam em achar o suficiente de ambos pelo caminho inevitavelmente nunca chegam ao destino. Um humano precisa, pelo menos, uma boa refeição e 4,0 litros de água por dia para sobreviver no deserto. Mesmo assim, a maioria dos humanos só pode viajar nas horas mais refrescadas depois do pôr do sol e antes do amanhecer. É melhor sentar à sombra de uma saliência ou árvore de oásis na hora mais quente do dia.

Viajantes também precisam portar armas para se defender. A imensidão e os desertos são lugares hostis, cheios de estranhos não amigáveis e feras famintas. É provável que tenham que lutar para sobreviver, e então pedestres devem se preparar para o inesperado. Uma repentina tempestade de areia, um ataque de comedores de carniça, ou um ferimento devido a um não antevisto acidente podem terminar uma viagem a pé muito rapidamente. Se qualquer um desses incontáveis outros eventos acontecer, o viajante despreparado morre.

Cavalgar pode ser ou numa montaria ou num vagão. Montarias individuais fornecem a forma mais rápida de viajar, e as montarias mais comuns na região de Tyr são kanks e crodlus. Os kanks são insetos gigantes, fortes, dóceis e rápidos. Movem-se à taxa de 6,6 km. por hora e podem cobrir 66 km. ou mais num dia. Os crodlus são grandes répteis que podem correr em alta velocidade por longos períodos de tempo. Eles se movem à taxa de 10km

por hora e podem cobrir 100 km. ou mais num dia. Embora os crodlus sejam mais rápidos, a maioria dos condutores prefere kanks porque os insetos gigantes precisam de menos água para fazer a mesma viagem. Vagões viajam pelas estradas comerciais da região, geralmente como parte duma caravana mercante. Os vagões podem ser de vários tamanhos, desde pequenas carroças abertas até imensas fortalezas fechadas sobre rodas. Muitos tipos de bestas de carga são empregados para puxar os vagões. Os Crodlus e os inix podem arrastar pequenos vagões, enquanto as imensas fortalezas rolantes precisam da força dos mekillots para levá-las de um lugar a outro. Os Mekillots são lagartos monstruosos que arrastam num passo de 3,2km por hora, mas podem viajar por até 15 horas por dia. Sua carapaça espessa torna-os tão impenetráveis quanto as fortalezas que puxam atrás deles.

Todas as casas mercantes e mercadores das dunas independentes usam caravanas para transportar suas mercadorias de um mercado a outro. Uma caravana típica consiste num certo número de vagões grandes e batedores mercenários pertencentes a uma única casa mercante maior, ou um grupo de vagões menores pertencentes a algumas casas menores e independentes que se reuniram por razões de segurança. Algumas vezes uma caravana é composta de uma única fortaleza gigante puxada por um time de mekillots e protegida por batedores. Este tipo de caravana carrega toda a sua carga, suprimentos, condutores, guardas e mercadores, dentro do vagão. A maioria das caravanas permitirá a outros viajantes juntarem-se a elas por uma pequena taxa ou em troca de serviços prestados como guardas ou trabalhadores.

Características dos Planaltos: Seis tipos distintos de terrenos – terras estéreis rochosas, desertos arenosos, planícies salina, terrenos erodidos rochosos, savanas e bolsões de silte – podem ser encontrados através dos Planaltos. Cada tipo é descrito abaixo.

Terrenos Estéreis Rochosos são o tipo mais comum de terreno nos Planaltos. Estes terrenos estéreis consistem em grandes trechos de superfície de leito de rocha exposto, na maior parte de arenito vermelho alaranjado. Expostos ao vento e ao sol, os terrenos estéreis estão abundam em pedras de todos os tamanhos, de minúsculos seixos a enormes pedras. Uma espessa camada de poeira vermelha cobre algumas áreas e há lugares em que depósitos de areia laranja e amarela se acumulam num monte com pelo menos a altura da cintura.

Exceto nas estradas e trilhas muito utilizadas, as pedras soltas tornam o caminhar traiçoeiro. Humanos e humanoides pode mover-se somente na metade de sua movimentação normal sobre as pedras soltas. Montarias podem mover-se na velocidade normal, mas não podem ser forçadas a uma taxa mais rápida fora das trilhas nas terras estéreis rochosas. Vagões sofrem acima de tudo, pois as pedras soltas pulverizam mesmo as rodas mais duras em questão de milhas.

A vegetação praticamente brota do solo rochoso, mas somente na forma de cactos. Esferas acoradas cobertas de espinhos amarelos se espremem entre a desordem das pedras. Distorcidas massas de tubos agarrados ao solo e espinhos escondem-se pilhas inchadas de poeira. Barris cobertos de espinhos altos atingem até 6m de altura, alguns crescendo entrelaçados parecendo com árvores.

Cactos podem ser fontes tanto de comida e água, desde que se tome cuidado para evitar os espinhos e se conheça que cacto procurar, pois alguns podem mover-se e atacar e outros são tóxicos ao extremo.

Os terrenos estéreis são desprovidos de vida animal, de qualquer forma. Erdlus selvagens, mekillots, crodlus, e inix são atraídos pelos cactos nutritivos, enquanto predadores como os braxats, tembos, e belgois são atraídos pelos animais.

Os **Desertos Arenosos** são desertos abertos e consistem em vastas extensões de areia amarela amontoada em dunas de tamanhos e formas estranhas. Os tipos mais comuns de dunas ganharam nomes dos viajantes pelas coisas com que se parecem. Quando um vento forte e constante de uma direção acumula a areia em “montanhas” altas até 225 m., elas são chamadas de dunas mekillot. Ventos moderados de uma direção criam sulcos regulares acentuados com cristas variando entre 15 a 33m de altura, e estas são chamadas dunas onda. As dunas mekillot são difíceis de cruzar, mas as dunas onda com quilômetro após quilômetro de sulcos regularmente distribuídos são conhecidas por levar alguns a acessos de irritação.

As dunas crescentes se formam onde a areia não cobre o chão completamente. Elas resultam de um vento constante soprando mais sobre a parte inferior da duna do que sobre seu pico. Viajantes na maioria das vezes podem encontrar caminhos ao redor dessas dunas ao invés de ter de escalálas. As pilhas de areia mais interessantes são as dunas estrela. Esses aglomerados torcidos têm sulcos parecidos com tentáculos que se estendem em todas as direções. Eles se formam em áreas onde os ventos de diferentes direções se encontram, fazendo com os braços ra-

diais da duna se retorçam. Dunas estre-la são chamadas de amigas do viajante, porque mudam de forma lentamente e raramente se movem para longe, fazendo delas excelentes referenciais num, de outro modo, indistinguível terreno.

Nem toda a areia está na forma de dunas. Em alguns lugares onde não há vento, a areia forma uma planície amarela tão plana quanto uma planície salina que parece tão interminável quanto o Mar de Areia. Ela também pode se acumular em grandes colinas em forma de leque, especialmente perto do pé das Montanhas Ressonantes lugar onde ela escorre das gargantas que percorrem as terras altas. Seja pela planície lisa ou dunas empilhadas, viajar através da areia é um trabalho difícil. Requer grande resistência, longos períodos de descanso e amplo suprimento de comida e água. O vento também pode apresentar outros perigos: tempestades de areia. Algumas vezes o vento sopra com tal fúria que emite o som de um mul gritando e se agita tanto que a visibilidade cai para uns poucos preciosos metros. Viajantes devem parar e esperar as tempestades passarem ou correrem o risco de se perderem ou se separarem de seus companheiros.

As plantas travam uma batalha constantemente perdida contra o vento e carência de umidade, portanto, elas não são comuns nos desertos arenosos. Ainda assim, as ocasionais moitas de grama dura, os caules finos e resistentes do ocotillo, ou os mirrados ramos de arbustos sal encontram algo na areia. Poucas desses são nutritivos para os humanos humanóides, mas a maioria das montarias pode pastar neles sem passar mal. Há algumas plantas no deserto que têm uma tonalidade violeta em seus talos e folhas. Quando inge-

ridas pelas montarias (com a notável exceção dos kanks), estas plantas induzem um período de fúria assassina. Embora raras por causa da carência de vegetação, muitos animais comuns nos Planaltos eventualmente acabam nos desertos arenosos.

As **Planícies Salinas** se esticam em imensas planícies de solo impregnado de sal. Geralmente lisa e compactada, tão dura quanto pedra, viajar pelas planícies salinas é rápido e fácil. Infelizmente, pouca coisa cresce ou vive nelas. Aqui e acolá uma erva teimosa ou um cacto anão brota do solo, mas a maioria dessas áreas odiáveis são sem vida. Um oásis ocasional enlameia uma depressão escondida, mas a água é tipicamente amarga, salgada e não potável. Mesma a água que parece segura freqüentemente contém um veneno de ação lenta que mata muito após o viajante ter partido. Viajantes devem portar seus próprios suprimentos, para conseguir atravessar uma planície salina saudáveis e vivos.

Os **Terrenos Erodidos Rochosos** são um labirinto de gargantas estreitas e retorcidas que percorrem as regiões de terra alta. Paredes de rochas que desmoronam formam penhascos que margeiam as gargantas, enquanto os cumes consistem em afiadas cadeias de montanhas que separaram uma garganta da próxima. Oásis são preponderantes nos terrenos erodidos, tornando esse tipo de terreno um paraíso natural para eremitas, tribos saqueadoras e criaturas de todos os tipos.

Viajar pelas terras erodidas é fácil no que diz respeito à movimentação. Entretanto, a viagem só pode ser feita pelo fundo das gargantas, o que significa que os viajantes devem seguir os caminhos tortuosos para onde quer que eles dêem. Escalar os pe-

nhascos escarpados, especialmente com carga, é quase impossível. Acrescente a isto o fato de que cada virada pode esconder um novo perigo e as terras erodidas rapidamente se tornam menos atraentes para aqueles que precisam atravessá-las. As terras erodidas rochosas frequentemente rodeiam montanhas, como visto no mapa da Região de Tyr. A maioria destes picos são nada mais que cumes de pedra que se erguem acima da serra próxima, mas ocasionalmente uma verdadeira montanha ergue-se milhares de metros acima das gargantas tortuosas. As montanhas geralmente provêem muitos lugares para se encontrar comida e água, mas também atraem criaturas poderosas o bastante para reivindicar estes lugares como seus.

Pequenas árvores com diminutas folhas prateadas, douradas e violeta cobrem as ribanceiras das terras erodidas, enquanto a vegetação rasteira de folhas brancas cinzentas afiadas e serrilhadas cresce ao longo do fundo das gargantas. Há também uma abundância de arbustos amarelos cinzentos esféricos de galhos finos retorcidos e espinhosos que chegam à altura de um elfo.

As Savanas pontuam os Planaltos. Estas pequenas áreas apresentam moitas de grama, arbustos espinhosos e algumas vezes até mesmo árvores compridas e estreitas. Embora raros na Região de Tyr, esses trechos de terra fornecem a melhor pastagem disponível para animais. De fato, eles contêm mais vegetação por acre do que a maioria dos outros tipos de terreno. Pastorem costumam deixar seus animais pastar demasiadamente no lugar, contudo, e o que era uma savana ontem pode ser um deserto arenoso ou terreno estéril amanhã. Essas planícies também

atraem profanadores em busca da força vital da vegetação para energizar suas magias místicas – outra fonte da morte dessa terra.

Os druidas frequentemente se encarregam de proteger as savanas de profanadores e pastores descuidados. Os padres da natureza ativamente perturbam profanadores para expulsá-los, algumas vezes apelando para força mortal para proteger a terra. Pastores são tratados mais gentilmente. Quando seus rebanhos ameaçam um trecho de terra, os druidas convocam criaturas ferozes ou insetos para mandar os pastores embora.

Viajar nas savanas é geralmente rápido e fácil. Alguns vezes viajantes inadvertidamente zangam um druida local ou atraem a atenção de algum tipo de predador, mas geralmente viagens pelos trechos de grama marrom esverdeada são tranquilos. Os viajantes têm que se cuidar com os gith, entretanto, e outras criaturas selvagens aparecem com mais freqüência nessas áreas relativamente férteis.

De uma rara chuva, campos inteiros florescem com flores campestres coloridas e plantas de folhas verdes. É quando as savanas ficam mais bonitas

Bolsões de Silte são na essência pequenas lagoas de silte que se parecem com o Mar de Areia a leste. Frequentemente, uma névoa cinza de silte cobre um bolsão de silte, e o silte geralmente é muito fundo para criaturas de tamanho humano atravessarem. Alguns alegam conhecer caminhos escondidos através de um bolsão de silte em particular, incluindo estradas enterradas que já foram as muralhas de cidades antiga. Se tais caminhos existem, eles são tão traiçoeiros e não confiáveis como aqueles escondidos sob o Mar de Areia.

Viajar através de um bolsão de silte requer as mesmas precauções e métodos usados por aqueles que percorrem o Mar de Areia. Exceto pela ausência de Horrores do Silte, a maioria das criaturas e características geográficas do Mar de Areia podem ser encontradas num bolsão de silte típico.

Encontros nos planaltos: viajantes podem encontrar praticamente qualquer coisa nos Planaltos, pois a região é a bacia de mistura de Athas. Embora a maior parte dos Planaltos seja descoberta e selvagem, a região está longe de ser deserta. Todas as raças principais podem ser encontradas, seja como nômades, invasores, mercadores, caçadores ou eremitas. Nômades costumam ser pastores e são encontrados com mais frequência nas savanas. Invasores se escondem nos labirintos das terras erodidas rochosas, aparecendo o suficiente para atacar os viajantes na estrada ou descansando num oásis tranqüilo. Mercadores aparecem onde quer que haja pessoas, prontos para regatear e fazer acordos sempre que a oportunidade surgir. Caçadores seguem o curso de sua presa através das terras estéreis rochosas, terras erodidas rochosas, desertos arenosos e savanas. Os eremitas, é claro, preferem viver em locais remotos que possuam fontes escondidas de água e comida para sustentá-los. Como estes diferentes tipos de pessoas reagem dependem de suas raças, objetivos, e a atitude dos viajantes que encontrarem. A sobrevivência do mais apto é a regra geral no que diz respeito a Athas e sua diversificada vida animal não é exceção. Uma larga variedade de animais muito perigosos habita os Planalto. Carnívoros, onívoros e herbívoros têm igualmente habilidades de defesa e ataque que empregam

força mortal, pois matar ou ser morto é a diretriz da natureza sob o sol carmesim. Os herbívoros descritos no TERRORES DE ATHAS costumam ficar nos tipos de terrenos listados como seus habitats naturais salvo se algo os force a migrar para outro lugar. Carnívoros, por outro lado, movem-se por todos os terrenos como lhes convier, perseguindo a caça ou procurando por ela.

Os encontros acontecem na maioria das vezes num dos seguintes locais: cidades, vilas, caravanas e ruínas. Esses locais são descritos abaixo.

Cidades são metrópoles grandes e muradas que ostentam algo entre 15.000 a 50.000 ou mais habitantes. Os Planaltos da Região de Tyr abrigam sete cidades, toda as quais bem conhecidas e fácies de encontrar. Elas ficam ao longo do curso de estradas movimentadas e são rodeadas por grandes faixas de terra cultivada. Estradas funcionais menores atravessam a terra cultivada para que vagões, água e escravos (ou trabalhadores livres, como no caso de Tyr) possam se mover sem danificar a plantação. Multidões começam a se formar num raio de várias milhas dos portões da cidade, pois cada uma possui um constante fluxo de viajantes indo e vindo o dia inteiro. A entrada na maioria das cidades é simples como deixar os guardas do portão anotarem o nome do viajante, o propósito da visita e pagar uma pequena taxa (ou mesmo suborno) por qualquer que seja a carga transportada. Salvo se o viajante tiver mercadorias banidas, a transação será tranqüila, sendo a entrada algo tranqüilo.

As Vilas, no geral, costumam ser comunicações temporárias compostas de algumas dúzias a centenas de habitantes. Em alguns casos, as vilas podem ser grandes

ao nível de vários milhares de habitantes. Estas comunidades não são comuns, entretanto. Os viajantes podem vagar por centenas de milhas sem encontrar uma única vila. Ainda assim, pequenos vilarejos surgem nos lugares mais incomuns – no meio de uma planície salina, escondida dentro dos labirintos tortuosos das terras erodidas rochosas, ou mesmo agarrada à encosta de uma montanha isolada. Alguns vilas recebem estranhos de braços abertos. Outras tentam aprisionar ou matar visitantes. As vilas mais comuns nos Planaltos são as vilas “clientes” (aquelas que são patrocinadas por outras cidades estados ou casas mercantes); há também tribos de escravos ou vilas invasoras assim como um pequeno número de vilas de anões.

As **Caravanas** seguem pelas principais estradas comerciais que conectam as sete cidades estados. Estes aglomerados de carga e viajantes controlados pelos mercadores aparecem em todos os tamanhos e descrições. A passagem pode ser comprada na maioria das caravanas com dinheiro ou oferta de trabalho. Uma viagem de caravana não é confortável, rápida ou luxuosa, mas é geralmente segura. Na maioria dos casos aqueles que viajam com uma caravana devem providenciar o próprio transporte, comida e água. A passagem que compraram só lhes concede a proteção dos guardas das caravanas.

As **Ruínas** literalmente pontuam a paisagem dos Planaltos, pois a Região de Tyr sempre foi o berço da civilização ao longo de todas as eras de Athas. A maioria das ruínas encontradas durante a travessia da terra datam da época da Era Verde, quando o mundo era exuberante e grandes fortalezas de pedras erguiam-se no céu. Ruínas de grandes cidades assim como

construções isoladas montando guarda solitárias podem ser encontradas no deserto. A arquitetura se caracteriza pelas portas, janelas e portais graciosamente arqueados, com muralhas construídas com milhares de pedras lisas cuidadosamente construídas e encaixadas. As ruínas mais comuns são remanescentes solitários de um tempo quando o mundo era lugar muito diferente, antes que as guerras dos profanadores destruíssem a terra. Grandes pontes de pedra cruzam leitos de rios há muito secos. Travessas de pedra calçada cruzam através de torres de vigia demolidas que já eram solitárias nos tempos movimentados.

As ruínas oferecem lugares para se esconder do sol sufocante ou do implacável vento. Uma vez ou outra um visitante sortudo acabará descobrindo uma passagem escondida para um andar secreto ou túnel perdido que ainda guarda algum tesouro – uma espada de aço, talvez, ou uma placa de peito de bronze. Cuidado, pois estas ruínas também podem servir de covil para uma fera terrível. Grandes ruínas, como templo perdidos e castelos semi cobertos freqüentemente contêm criaturas estranhas, mortas vivas ou não.

Ao menos oito cidades em ruínas podem ser encontradas nos Planaltos. Três floresceram anteriormente nesta mesma era, enquanto outras datam de tempos mais antigos. Estas ruínas são perigosas e abandonadas, guardando mistérios e criaturas que seria melhor se deixadas esquecidas na areia do tempo. Há ainda algumas ruínas que datam da Era Azul de Athas, identificadas pelas estruturas que parecem ter sido cultivadas em vez de construídas.

Existem outras ruínas esperando para ser descobertas nessa vastidão. Os bardos

cantam sobre cidades de aço enterradas e cidades de ouro perdidas, de torres de prata e templos de latão polido. Tudo que se precisa para encontrar esses pontos são exploradores sortudos, bravos e esportivos o suficiente para achar a verdade oculta sob as lendas e enterrada sob a areia escaldante.

As Montanhas Ressonantes

As Montanhas Ressonantes formam a fronteira oeste dos Planaltos. A cadeia de montanhas se estende do norte ao sul, formando uma barreira que separa a área de regiões desconhecidas além. A uma distância de 160 km, as Montanhas Ressonantes se parecem com uma cadeia de nuvens vermelhas agarradas ao horizonte. À medida que o viajante se aproxima, a cadeia de montanhas gradualmente se torna mais definida e distinta. À 80 km, as formas escabrosas dos picos ficam individualmente visíveis. Entre 30 e 50 km de distância do pé das montanhas, o viajante deve escalar montes de cascalhos trazidos pelo vento que escorrem dos cânions. À aproximadamente 8 km, a cadeia de montanhas se parece com uma grande muralha de pedra, um penhasco tão íngreme que parece impossível escalar. Entretanto, as Montanhas Ressonantes não são tão inóspitas quanto aparentam, e muitos caminhos existem para certos viajantes.

O recente terremoto e os pós tremores tiveram um impacto significativo nas Montanhas Ressonantes. Velhos caminhos muito utilizados através destes cânions e gargantas desabaram, mas novos se abriram para tomar seus lugares. A maioria desses ainda precisa ser mapeado pelos agentes das casas mercantes que regularmente viajam montanhas adentro, então,

poucos guias são confiáveis para levar viajantes rapidamente e em segurança para o outro lado.

Métodos de viagem: a melhor maneira de chegar de um lado a outro das montanhas é caminhando. Animais de montaria podem cobrir muitos quilômetros nos cânions que se retorcem dentro da cadeia de montanhas, mas eventualmente um campo de cascalhos ou uma escarpa rochosa tornará perigoso prosseguir montado. Eventualmente, um viajante deverá desmontar e contar com os próprios pés. Caminhar através das montanhas é ainda mais cansativo do que caminhar no deserto. É impossível viajar em linha reta porque os obstáculos que atrapalham precisam ser evitados. Penhascos, cumes altos, fendas profundas, deslizamento de e outras barreiras exigem que os viajantes constantemente mudem de direção. Some a isto o fato de para cada quilômetro que se viaja horizontalmente, teve-se que marchar centenas de metros verticalmente.

Os caminhos não são todos sólidos e estáveis. Pedras soltas e paredes de rocha desmoronando podem causar um escorregão, mergulhando um viajante montanha abaixo. Se isto não matar o viajante, os ferimentos resultados provavelmente irão. Criaturas de todos os tipos rondam os escabrosos cumes, e saqueadores desesperados montam emboscadas a cada curva. À noite, o ar da montanha fica extremamente frio, caindo muito abaixo do congelante nas elevações mais altas. Viajantes não habituados a mudanças tão rápidas de temperatura poderiam congelar até a morte antes que o sol flamejante apareça no nascente. Viajantes precisam se cuidar ainda com um outro perigo. O ar rarefeito produz uma cansaça tanto do

corpo quanto do espírito. Elfos e meio gigantes são particularmente suscetíveis a esta doença, que se manifesta como um desejo de descansar mais do que qualquer outra coisa. Os afetados por isso esquecem até mesmo de comer e beber à medida que a letargia toma conta deles.

Características das Montanhas Ressonantes: os quatros principais terrenos que compõem as Montanhas Ressonantes são as colinas, os cânions, as montanhas e a Floresta das Montanhas. Enquanto esses terrenos são distintos, a transição de um para outro é algumas vezes tão gradual que imperceptível. É claro que há lugares onde a quebra é brusca e óbvia. O melhor conselho para os viajantes é procurar pelos sinais de mudança no terreno, pois a terra pode ser cruel àqueles que vagam cegamente.

Contrafortes são declives acentuados no pé da cadeia de montanhas, erguendo-se em ambos os lados dos montes de areia que escorrem dos cânions. Os contrafortes se parecem com as terras erodidas rochosas dos Planaltos, pois estão repletas de cânions que serpenteiam intercalados com os sulcos de terrenos mais altos. A vegetação e a vida animal é a mesma, assim como as características da terra. Há diferenças, contudo. Os sulcos entre os cânions costumam ser mais altos, e seus cumes são redondos e largos em vez de pontiagudos e afiados.

Quanto mais alguém se aproxima da cadeia de montanhas, mais dramáticos se tornam os contrafortes. Os cânions ficam mais fundos, os penhascos ficam mais íngremes e as colinas erguem-se mais altos. O fundo das ravinas deixam a viagem mais fácil, especialmente ao longo dos leitos de riachos secos. Campos rochosos e paredões de pedra íngremes algumas

vezes se intrometem nessas áreas que fora isso são planas, mas os caminhos são geralmente desimpedidos. Os viajantes deveriam se cuidar se o repentinamente o céu escurecer e uma rara tempestade de chuva aparecer, pois as ravinas podem ser lavadas por uma muralha de água. Inundações ocorrem freqüentemente nestas ravinas de contrafortes, drenando de modo violento a chuva dos pontos mais altos.

Nos cumes dos contrafortes é fácil de se transitar, eles levam em direção à espinha das montanhas. É claro, nem todos se sentem à vontade para caminhar ao ar livre ao longo da beira de um precipício que pode ter um abismo de centenas de metros de profundidade.

Os **Cânions** serpenteiam através dos contrafortes e cortam fundo até o coração das montanhas. Seus solos têm um constante aclive que eventualmente leva a um terreno mais elevado. A cada 30 a 50 km, a constância dos contrafortes é quebrada por um cânion maior com uma largura de varia entre 2 a 8 km de largura. A areia escorrida das montanhas preenche os poucos primeiros quilômetros da cada cânion, às vezes por uma distância bem maior como 16 km. A água fica aprisionada sob a areia, fornecendo sustento para os bosques de pequenas árvores, gramados ou campos de flores e sebes de arbustos espinhosos. Estes lotes arenosos dão bons lugares para pastagem e, assim, costumam atrair pastores. Mais adentro nos cânions, a areia escorrida cede lugar às terras estéreis rochosas pontilhada por pedregulhos de todos os tamanhos e formas. Há mais vegetação aqui do que em outros terrenos do tipo similar, pois as altas muralhas do cânion fornecem abrigo do sol, e a água escorre da montanha

num ciclo até que regular. A grande vegetação sustenta uma grande população de animais vegetarianos que por sua vez, atraem numerosos predadores. Uma forma comum ainda que perigosa de vegetação encontrada aqui é a planta adaga. Um veneno suave cobre suas folhas longas e afiadas – tão afiadas quando obsidiana polida.

A medida que o solo dos cânions surge, um campo impregnado de pedras amontoadas substitui as terras estéreis rochosas. A única maneira de atravessar os campos rochosos é pulando de rocha em rocha. Os viajantes aprendem rapidamente que essas pedras estão precariamente equilibradas e qualquer passo em falso pode entornar uma pedra e levar um corpo a cair num monte de pedras de pontas afiadas. Se mesmo uma pedra se deslocar, as outras acima podem se soltar numa esmagadora avalanche de pedras. Com os freqüentes pós tremores que continuam a ribombar através das montanhas, os campos rochosos tornaram-se extraordinariamente perigosos. Um tremor repentino pode fazer o deslizamento de um campo rochoso inteiro. Tremores fortes podem fazer as pedras subirem e descerem como ondas num mar há muito morto.

Acima dos campos rochosos, próximo ao cume das Montanhas Ressonantes, grandes campos de vegetação rasteira se estendem por 32 a 160 km. Água farta, temperaturas mais amenas e a ausência de animais de pasto permite à vegetação sobreviver. Um vistoso tapete de grama cobre a área e árvores altas de copas esféricas erguem-se em direção ao sol carmesim acima.

As **montanhas** dessa cadeia erguem muito acima dos Planaltos, formando uma

fronteira natural entre as porções leste e oeste da Região de Tyr. Os cânions e desfiladeiros terminam abruptamente na base de paredes íngremes que sobem milhares de metros no céu, enquanto os picos das montanhas ficam gradativamente mais íngremes e penhascos ficam mais freqüentes. Cascalhos soltos e pedras pavimentam as ladeiras, e pouca vegetação cresce no terreno varrido pelo vento. Uma exceção é a atrofiada árvore ranike, que – embora não seja comestível – é valorizada por suas propriedades aromáticas quando queimada. Insetos a acham repugnante, inclusive os rudes thri-kreens. Poucos animais rastejam ou deslizam no alto das montanhas, mas uma variedade de criaturas voadoras vive entre os precipícios.

A **Floresta das Montanhas** se estende por todo o lado oeste do topo das montanhas, abarcando a espinha da cadeia de montanhas de norte a sul. Aqui, uma selva de abetos altos e videeiros, com uma vegetação rasteira espessa de bambu, que cobre as ladeiras das montanhas altas. Esta área é surpreendentemente úmida; pela manhã uma suave garoa paira no ar, à tarde uma chuva torrencial talvez caia e, à noite, pode ser que caia uns 2 a 5 cm de neve.

A vegetação da floresta é tão espessa que viajantes devem cortar caminho através dela. A cobertura da copa e a proximidade das árvores tornam a montanha escura e sombria. Os gritos de animais e pássaros enchem a floresta de ruídos, enquanto uma brisa que sopra quase constante pelo topo das árvores produz uma ressonância sobrenatural que dá à cadeia de montanhas seu nome. Embora o topo seja tão íngreme no lado oeste quanto no lado leste, o andar é bem menos traiçoi-

eiro. Uma espessa camada musgo adere a uma camada mais funda do solo negro. Os penhascos são rochosos e as gargantas são profundas também neste lado, mas são difíceis de se ver por trás da sempre presente cortina verde. A coisa mais incrível sobre a floresta é a abundância de água. A umidade paira no ar, produzindo gotas de água que pendem das folhas das árvores, rochas e mesmo viajantes de passagem. O suave sussurro de pequenos riachos ecoa de todas as direções e o eventual barulho de um rio mergulhando sobre um precipício abafa os outros sons da floresta.

À noite, a floresta retém uma surpreendente quantidade do calor do dia graças às qualidades isolantes da cobertura das copas. A temperatura ainda chega a temperaturas enregelantes, mas nunca aos extremos testemunhados nas colinas do leste estéril. O maior perigo na Floresta das Montanhas não são os animais predadores ou as plantas venenosas. São os ferozes halflings que consideram qualquer coisa dentro da floresta, inclusive outras criaturas inteligentes, como fonte de comida. Estes halflings são caçadores experientes, peritos nas artes de espriear, rastrear e assassinar. Viajantes não deveriam se deixar enganar pelo pequeno tamanho de seus oponentes. Não existem muitas coisas mais selvagens do que um halfling feroz e, em grande número, eles são tão mortais quando uma besta pesadela e tão destrutivos quando uma horda de so-uts.

Encontros nas Montanhas Ressonantes: o elemento mais importante com o qual os viajantes terão de lidar com é o meio-ambiente em si, pois as montanhas e florestas são diferentes de qualquer outro lugar em Athas. Duas categorias especifi-

cas merecem menção além do meio-ambiente, contudo. São as ruínas e outros seres inteligentes

As **Ruínas** podem ser encontradas nos lugares mais peculiares, enquanto outras áreas como os cânions e precipícios, por exemplo – parecem ter evitado a mácula dos antigos. Ou os antigos nunca se estabeleceram nessas áreas ou os séculos de inundações rápidas lavaram embora toda evidência de sua existência. Por outro lado, torres caindo aos pedaços, fortalezas abandonadas e castelos esquecidos pontuam as colinas da cadeia de montanhas. Frequentemente, essas ruínas ficam no topo de uma localidade estratégica, como montículos guardando entradas de cânions. Algumas ruínas permanecem vazias até hoje, enquanto outras servem como fortalezas para poderosos líderes de bandoleiros ou covis para tribos de monstros. Nas partes mais profundas destas ruínas, tesouros antigos ainda podem ser encontrados, incluindo pedaços de metal, artefatos psiônicos e textos arcanos que se recusam a sucumbir aos efeitos do tempo.

Minas antigas e outros túneis subterrâneos serpenteiam através das montanhas e colinas. Tetos baixos e paredes estreitas tornam a caminhada por esses túneis quase impossível para criaturas maiores que anões e halflings. As minas remontam à Era Verde e foram construídas pelos anões pelos extintos gnomos, enquanto túneis mais velhos são o trabalho de antigos mestres da natureza halflings. Essas escavações mais antigas podem ser distinguidas pelo aspecto orgânico das passagens, porque elas mais parecem ter sido moldadas através do cultivo do que construídas por ferramentas. Paredes lisas de pedra vibrante colorida e poro-

sa marcam esses túneis halflings, alguns dos quais levam à cidades moldadas da mesma pedra cultivada. (De fato, umas poucas dessas graciosas, quase vivas estruturas foram trazidas a descoberto pelo Grande Terremoto. Que mistérios elas possuem no que diz respeito aos antigos ainda precisa ser trazido a público.)

Alguns desses túneis foram usados pelo povo da Era Verde, servindo como estradas principais que forneciam transporte rápido de um lado ao outro das montanhas.

O Tempo e o Grande Terremoto tornaram instáveis muitas dessas minas e túneis. Elas podem desabar repentinamente, aprisionando exploradores ou mesmo esmagá-los sob toneladas de rocha. A água enche algumas das minas. Quase sempre, uma piscina de água estagnada queima como ácido e dissolve a carne até limpar os ossos.

Gases explosivos pairam no ar em algumas minas, fazendo os túneis explodirem em chamas ao menor contato com uma tocha. Algumas palavras de aviso: Viajantes não gostariam de estar nessas regiões subterrâneas quando acontecer as vibrações de um pós tremor. Mesmo o mais fraco dos tremores pode causar um dano excessivo a esses antigos sistemas.

Seres Inteligentes podem ser encontrados nas Montanhas Ressonantes, mas o viajante deve estar constantemente pronto para lutar ou fugir. Poucos entre os habitantes das montanhas que os viajantes encontrarem serão amigáveis, com exceção dos pastores que cuidam de seus rebanhos nos depósitos de areia dos cânions. A maioria restante está se escondendo ou caçando, portanto, deveriam ser evitados.

Os viajantes talvez descubram postos de

troca escondidos nas passagens dos cânions, especialmente depois que umas poucas casas mercantes começaram a procurar rotas para as terras além das montanhas nos últimos meses. É claro, as localidades desses postos são invejosamente guardadas, assim viajantes não filiados com a casa mercante dona do posto não devem esperar uma recepção calorosa. Entretanto, se a nova rota se desenvolver como previsto, mais de um posto se desenvolverá num completo forte ou mesmo numa vila mercante em pouco tempo.

Os giths esperam de tocaia através da região montanhosa, enquanto a floresta é domínio dos halflings selvagens. Os giths odeiam a maioria das outras raças humanoides, atacam viajantes avistados com intenção de matar e saquear.

Os halflings, por outro lado, vêem os viajantes como refeições em potencial. Eles caçam viajantes, esperando por oportunidades para armar emboscadas. Os halflings sempre tentam capturar sua presa viva para que possam apresentá-la a seus chefes. As tribos mais selvagens costumam comer seus prisioneiros ainda vivos e despertos. Os halflings mais civilizados ao menos matam a comida antes de consumi-la. Mesmo um halfling entre um grupo de viajantes capturados não é garantia de um tratamento melhor. Halflings selvagens presumem que seu desafortunado irmão era um prisioneiro que eles libertaram da escravidão. Halflings “libertos” são convidados a se integrarem à tribo que os “libertou” ou presenteados com lembranças e deixados para decidir o próprio caminho através do mundo.

A Hinterlândia

A Hinterlândia fica além das Montanhas Ressonantes, indo para “oeste dos Penhascos Serrados e sul em direção ao fim do mundo” nas palavras do famoso Andarilho de Athas. Alguns descreveram a Hinterlândia como apenas uma região espelho dos Planaltos, pois as colinas ocidentais das Montanhas Ressonantes descem através dos cânions de areia derramada para uma planície lisa e vazia.

Todavia, naquilo que os Planaltos consistem principalmente de terras estéreis rochosas, a Hinterlândia é composta primordialmente de savanas.

A outra grande diferença é que, enquanto os Planaltos abrigam o berço da civilização athasiana, a Hinterlândia tendem a carecer de comunidade estabelecidas (com poucas exceções). O lado leste das Montanhas Ressonantes serve como um palco de mistura para as raças inteligentes, enquanto o lado oeste é relativamente vazio no que diz respeito a raças inteligentes.

Métodos de viagem: as planícies uniformes das Hinterlândia tornam a maioria das formas de viagem relativamente fáceis. É claro, como é quase impossível trazer animais e bestas de carga através das montanhas, a maioria dos viajantes na Hinterlândia costuma caminhar. Uns poucos rebanhos de kanks selvagens pastam através da savana, e um número extremamente limitado de recém descobertos vilarejos possui animais para vender, mas em geral mesmo viajantes ricos têm de usar os próprios pés para locomover-se.

Características da Hinterlândia: caça e pasto são abundantes na Hinterlândia, assim com são fontes de água fresca. Entretanto, como não existem rotas de

comércio e populações concentradas de pessoas são esparsas, encontrar um oásis nas savanas não é uma tarefa fácil. A maioria dos oásis não tem trilhas que levam até eles e viajantes podem caminhar por dias sem avistar uma manada que possam seguir até uma fonte de água próxima. A Hinterlândia apresenta quase os mesmos terrenos dos Planaltos, embora alguns tipos possuam diferenças sutis que viajantes deveriam. A Hinterlândia contém suas próprias versões das terras estéreis e savanas, mas somente uma área limitada de terras erodidas, montanhas e floretas florestas.

Uma faixa de terras estéreis se estende entre 8 a 48km da base oeste das Montanhas Ressonantes, uma distância consideravelmente maior do que nas terras estéreis encontradas nos Planaltos. Na maioria dos outros aspectos, entretanto, esta área é igual à terra estéreis encontradas nos Planaltos.

As **Savanas** se estendem em todas as direções, tão planas e lisas quanto o tampo de uma mesa: Uma ou outra eventual árvore e moitas de arbustos esparsas são tudo que perturba o terreno aberto. Uma constante brisa suave sopra nas planícies, movimentando uma nuvem de poeira cinza esverdeada que diminui a visibilidade a meros 800m. Animais habitam a planície, mas mesmo sua presença não dissipa a sensação assustadora de vazio e desolação.

Ainda assim, viajantes encontrarão rebanhos selvagens de erdlus, mekillots selvagens, kanks indomados e outras criaturas do tipo que não existe no lado leste das montanhas.

A única faixa de terras erodidas rochosas, montanhas e florestas na Hinterlândia está na vizinhança das Montanhas Coroa

do Dragão. A Floresta Muda fica no vale isolado, protegida por uma faixa de terras erodidas rochosas e pela cadeia de montanhas ao redor.

Encontros na Hinterlândia: há poucos sinais dos antigos além das Montanhas Ressonantes. As exceções ficam próximas ou dentro da Coroa do Dragão. Aqui, nas savanas logo ao sul das montanhas, jazem as ruínas de Chak'sa. Esta cabeça de pedra gigante é sagrada para os thri-kreens da Região de Tyr. Antigamente ela parecia com uma réplica de mestre de uma cabeça thri-kreen, completa com olhos incrustados com jóias e um balcão de pedra aparentemente usado para veneração. O Grande Terremoto danificou o Chak'sa, chegando a fazer suas fundações se deslocarem e realinharem. Ela foi recentemente vandalizada por estranhos thri-kreens vindos do norte.

Perto do Chak'sa, os primeiros trincados da Grande Fenda se abrem, formando uma rachadura cada vez mais larga e profunda que vai à direção noroeste da Região de Tyr. Os estranhos thri-kreens do norte usaram a Grande Fenda para chegar até o Chak'sa, e viajantes próximos da ferida aberta através da Hinterlândia pelo terremoto poderão encontrar esses homens insetos. Tais encontros não são muito agradáveis, pois os thri-kreens do norte se consideram superiores a todas as outras criaturas - inclusive humanos e seus primos thri-kreens do sul.

Relatórios desses thri-kreens vagando pela Hinterlândia e fazendo escravos para levar de volta à Fenda deixou os senhores das Casas Mercantes, que estavam tentando abrir rotas para o extremo oeste, muito nervosos.

Nenhum animal e poucos insetos vagam pela Floresta Muda e uma quietude so-

brenatural torna o lugar bem enervante. Um lago negro no centro da floresta contém uma exuberante ilha. Nessa ilha, fica a antiga Fortaleza de Dasaraches. A fortaleza foi construída pelos Magos do Vento, uma fraternidade de preservadores que sem sucesso combateu os Campões de Rajaat durante as Guerras Purificadoras. Mais recentemente, a fortaleza serviu como base de operações para Pharistes e seus colabores na Ordem. Esses mestres psiônicos lançaram um plano que quase eliminou as habilidades psiônicas do mundo. Seus planos foram frustrados e agora a fortaleza permanece deserta.

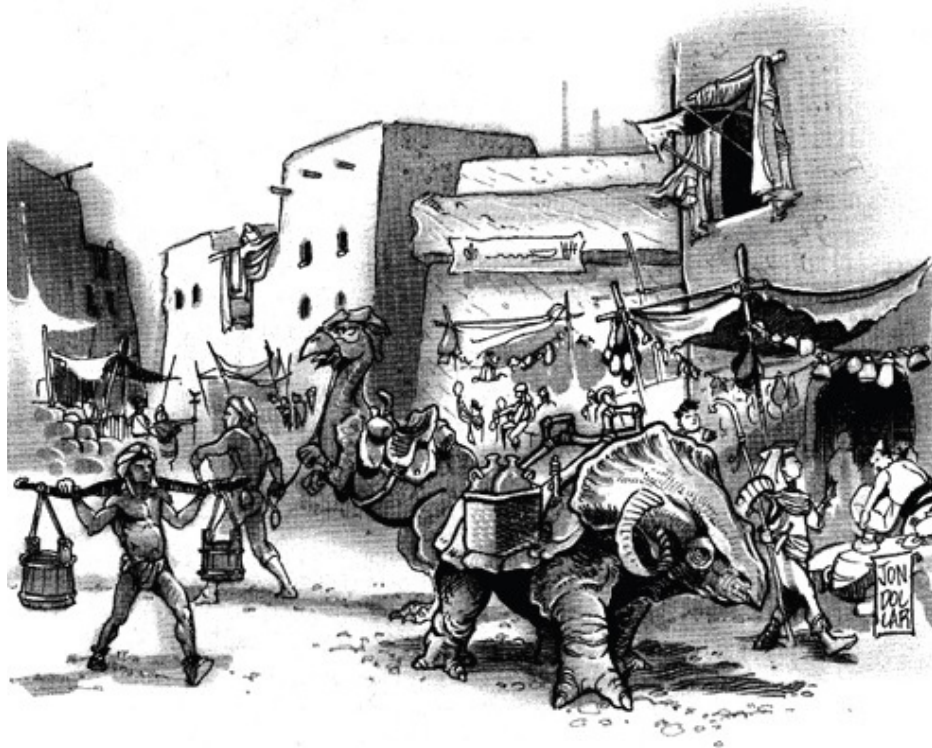
Além dessas localidades, os viajantes talvez encontrem clãs primitivos de caçadores coletores assim como pastores nômades – embora todos sejam extremamente raros na Hinterlândia. Os únicos mercadores que viajantes talvez encontrem são aqueles da Região de Tyr tentando encontrar novos mercados e pontos de abastecimento a oeste das Montanhas Ressonantes.

Uma quantidade de tribos deixou os Planaltos em busca de fortuna e felicidade na Hinterlândia, mas tudo que encontraram foi problemas na forma de invasores thri-kreens.

Um grupo civilizado de pterrans vive na seção sul da Hinterlândia. Esses aldeões pterrans são discutidos no capítulo que lida com aquela região.

As cidades estado

A Região de Tyr não é assim chamada porque a cidade estado de mesmo nome domina essa vasta área (ela não domina) ou porque é a maior das sete cidades (não o é). O nome surgiu no Diário do Andarilho porque a cidade era o lugar onde o Andarilho nasceu. Suas explorações começa-



ram em Tyr, então foi assim que ele resolveu chamar a região circundante. Aqueles que fazem uso extensivo dos escritos do Andarilho (mercadores e aventureiros na maioria) adotaram sua terminologia.

As sete cidades estados, antigamente domínios de poderosos reis feiticeiros, são os centros de civilização para os Planaltos e talvez para todo Athas. Uma visão geral de Tyr é apresentada abaixo, seguida pelas cidades estados restantes na ordem em que elas rodeiam Tyr. Há, com certeza, outras sociedades (descritas mais tarde nessas páginas), mas, com exceção do império thri-kreen a noroeste, ninguém influencia uma área tão grande quanto as cidades da Região de Tyr.

De Tyr a Raam, Urik a Balic, todas as informações das cidades foram atualizadas

para incorporar as mudanças que ocorreram desde a última vez que o Andarilho encostou a pena no papel. A campanha original começou no Ano do Desafio do Sacerdote da 190° Ano Rei (ou Ano Livre 1 para aqueles que estão usando o calendário da Tyr Livre). O tempo passou e todas as campanhas usando este material revisado começaram (ou avançam até) no Ano da Fúria do Deserto da 190° Ano Rei. Para os cidadãos de Tyr, é o Ano Livre 11. O Grande Terremoto ocorreu quatro meses atrás, quase ao mesmo tempo em que surgiu a Tempestade Cerúlea sobre o Mar de Areia.

Cada cidade estado é diferente. Leis, costumes, economia, estilos de arquitetura e culturas variam de acordo com os gostos do governante de cada cidade, os reis fei-

teceiros (ou rainhas feiticeiras, como no caso de Lalali-Puy e Abalach-Re). Embora a maior parte dos reisfeiticeiros tenham caído do poder, a influência que exerceram por quase dois mil anos continua a ter força no que diz respeito a esses padrões. Com todas as diferenças, há semelhanças, especialmente na maneira como a sociedade é organizada. O modelo básico da sociedade segue esta hierarquia: reis feiticeiros, templários, nobreza, cidadãos livres, mercadores e escravos. Cada estamento social é descrito abaixo; note que esta é uma visão geral e que algumas discrepâncias podem ocorrer, dependendo de qual cidade estado um viajante resolver visitar.

Os reis feiticeiros foram os governantes absolutos das cidades estados. Cada um foi um Campeão de Rajaat, poderosos psions/profanadores que reivindicaram um das cidades dos Planaltos para governar após terminarem as Guerras Purificadoras aproximadamente 2.000 anos atrás.

Hoje somente os reis feiticeiros de Urik, Gulg e Nibenay permanecem no poder na Região de Tyr. Os outros foram mortos ou aprisionados durante os monumentais eventos da última década.

Os **templários** são conjuradores devotados a um rei feiticeiro em particular. Eles recebem magias de seus monarcas em retorno por sua devoção, já que cada rei feiticeiro se concebe como o “deus” de seu domínio. Além de conjuradores, os templários são burocratas do alto escalão, treinado para dirigir suas cidades com autoridade.

Só aos membros da nobreza e aos templários é permitido ler e escrever e cabe aos templários zelar por isso e por outras leis do domínio de seu rei. Os templá-

rios são recrutados entre as crianças dos templários existentes, de cidadãos livres e mesmo da nobreza. A maior parte dos nobres, entretanto, considera abaixo de seu status assumir os deveres do templariado.

Aqueles templários leais aos reis feiticeiros depostos não mais têm acesso à magia divina. Muitos desses templários foram se esconder ou deixaram sua cidade natal para escapar à vingança daqueles sobre os quais governaram antes. Em alguns casos, os templários receberam posições nos novos governos devido a seus conhecimentos burocráticos e familiaridade com as funções de rotina da administração, embora essas associações estejam longe de ser harmoniosas.

A **nobreza** controla as fazendas e as fontes de água das cidades. Nessas cidades estados ainda governadas por reis feiticeiros, um membro de cada família nobre integra um conselho e teoricamente age como conselheiros do monarca. Na realidade, eles não passam de corpos administrativos por meio dos quais transmite ordens à aristocracia. Nas cidades que foram recentemente libertadas de seus monarcas, os nobres foram capazes de exercer um nível maior de poder e influência. Na maioria dos casos, as famílias nobres mantêm exércitos permanentes para ajudar a defender sua cidade de ataques. Como os templários, os nobres sempre puderam ler e escrever. Mesmo nas cidades onde a proibição não mais vigora, aqueles com maior domínio da palavra escrita vêm nobreza ou da burocracia templária.

Os **Cidadãos Livres** são aquelas pessoas que vivem nas cidades que não são propriedade do rei, dos templários ou das famílias nobres. Por força de nascimento,

cidadãos livres têm o direito de residir sob a proteção das muralhas da cidade e usufruir (teoricamente) dos benefícios de suas leis. A maioria dos cidadãos livres trabalha como artesãos ou profissionais especializados, enquanto uns poucos escolhem servir como clérigos elementais, provendo cura e pequenos milagres para ganhar a vida.

Naquelas cidades ainda controladas pelos reis feiticeiros, se um cidadão livre demonstrar domínio da leitura, escrita ou magia arcana; não puder pagar suas dívidas; ou infringir a lei da cidade, seus direitos são perdidos e ele pode ser vendido à escravidão. Muitos templários ganham uma renda extra vendendo esses cidadãos livres como escravos ou aceitando subornos para fazer vista grossa à infrações. Nas cidades que se livraram das garras de seus reis feiticeiros, a definição de cidadão livre é um pouco diferente. Em Tyr, por exemplo, todas as pessoas são livres. Em Balic, entretanto, a escravidão ainda é comum e cidadãos livres podem perder seus direitos e terminarem sob correntes.

Os **Mercadores** mantêm sua matriz em uma cidade em particular e geralmente operam empórios de trocas em todas as outras. Mercadores não são considerados cidadãos de cidade alguma e nem gostariam de ser se lhes fosse oferecido. A própria natureza de seu negócio requer que eles tenham contato com uma variedade de sociedades que talvez não confiassem neles caso jurassem lealdade a um monarca ou cidades estados rivais. No lugar, os mercadores recebem licenças de longa duração para residir numa cidade em troca de doações para ajudar os trabalhos públicos. As leis que proíbem a escrita e a leitura se aplicam aos mercadores, mas

lhes é permitido manter a contabilidade de suas transações comerciais. Esses métodos de contabilidade são, de fato, uma linguagem secreta usada pelas casas mercantes. Muitos dos fortes, postos avançados e vilarejos mostrados no mapa da Região de Tyr pertencem a uma ou mais casas mercantes.

Os **Escravos** foram comuns em todas as cidades estados até que a prática fosse abolida em Tyr. A escravidão de uma maneira ou outra ainda existe nas outras cidades. As pessoas tornam-se escravas por nascerem filhas de escravos, por serem capturadas durante uma guerra ou numa invasão, ou por serem vendidas à escravidão por terem cometido um crime ou não conseguido quitar suas dívidas. Um membro de qualquer raça ou classe social pode se tornar um, embora nobres e mercadores geralmente possuam meios para comprar novamente sua liberdade. Escravos são especialmente proibidos de aprender a ler e escrever, embora muitos o façam a depender a função que servem. Os escravos podem ser classificados pelo tipo de trabalho que realizam. Os tipos mais comuns de escravos são artesãos e artistas, concubinas, empregados domésticos, fazendeiros, gladiadores, estudiosos obrigados por contrato, trabalhadores e soldados, como a seguir:

- Artistas e artesãos fabricam os itens estéticos que a nobreza aprecia, mas acha muito trabalhoso criar – um trabalho diário, é claro, e tarefas diárias são sempre deixadas para os escravos. Artistas fabricam itens de estilo e beleza; artesãos fabricam ferramentas e armas.
- Concubinas são escravas mantidas para o deleite físico de seus donos. Concubinos machos e fêmeas levam vidas mimadas, pois deles se espera que mimem

seus donos. Eles são peritos em todas as formas de prazeres físicos, mas raramente são vistos como algo mais do que um móvel atraente. Soube-se que alguns reis feiticeiros mantiveram haréns de concubinas, enquanto a maioria dos nobres raramente possui mais de uma ou duas. Os templários, entretanto, mantêm em suas mãos tantas concubinas quantas possam pagar para cuidar aos seus prazeres.

- Empregados domésticos cuida das necessidades diárias dos arranjos domésticos a que estão vinculados. Cozinheiros, babás, camareiras, governanta, faxineiras e mordomos são todos exemplos de servos domésticos. Os mais ricos donos de escravos mantêm dúzias de escravos especializados para cuidar dessas tarefas, enquanto templários e nobres menores possuem um escravo que cuida de todos esses afazeres. A maioria dos nobres depende tanto de servos domésticos que não consegue fazer nada sem eles.

- Escravos fazendeiros trabalham nos campos de colheita e cuidam dos rebanhos de carrus e kitsus que alimentam as cidades. Quase a metade de todos os escravos numa cidade servem como fazendeiros, suportando uma vida rigorosa e carregada de dificuldades. Eles são considerados bestas de carga, arando a terra, capinando os campos e carregando água com uma frequência de arrebentar as costas.

- Gladiadores recebem quase tanto mimo quanto as concubinas, mas o resultado final é muito diferente. Dos escravos usados como gladiadores espera-se que forneçam passageiras distrações das adversidades da vida em Athas ao participar de combates para a diversão das massas. Os templários, nobres e senhores mercantes mantêm estábulos de gladiadores

cheios de escravos poderosos e altamente treinados em luta. É claro, alguns escravos tornaram-se gladiadores devido a sua natureza exótica ou encrenqueira, embora estes raramente sobrevivam mais do que uma partida numa arena de cidade. Além do espetáculo que os gladiadores fornecem, apostar nos resultados de cada embate tornou-se um grande negócio.

- Estudiosos obrigados por contrato são um raro tipo de escravo mantido especificamente por sua habilidade de ler e escrever. Eles são encontrados apenas nos interiores de matrizes de casas mercantes ou a serviço do Rei Sombra de Nibenay. Aqueles a serviço de senhores mercantes ajudam a manter a contabilidade da Casa. Nibenay usa seus estudiosos escravos para estudar escritas antigas encontradas nas ruínas perto de sua cidade. Esses escravos trabalham numa universidade que Nibenay preparou especificamente para eles nas profundezas de sua cidadela murada. Eles nunca saem de lá e existem boatos de que os textos deixam-nos loucos ou que o rei feiticeiro mata-os para que não revelem os segredos que descobriram.

- Os escravos soldados são servos usados para reforçar as unidades do exército permanente dos reis feiticeiros, nobreza e mesmo das Casas Mercantes. Frequentemente, os escravos são tirados de outras tarefas e reunidos em exércitos quanto algo ameaça seus donos. Os reis feiticeiros só levantam escravos para as fileiras de soldados em época de carência, pois são relutantes em manter grandes forças de escravos armados dentro das muralhas da cidade com a exceção de um seleto número de unidades especiais, como a legião de meio gigantes de Nibenay. A nobreza, entretanto, treina escravos para

serem soldados, educando-os desde a infância para criar máquinas de luta leis à casa. Na maioria dos casos, escravos soldados têm pouco treinamento militar de fato. Eles recebem uma arma e são enviados para fornecer a ajudar que puderem aos soldados regulares.

Tyr

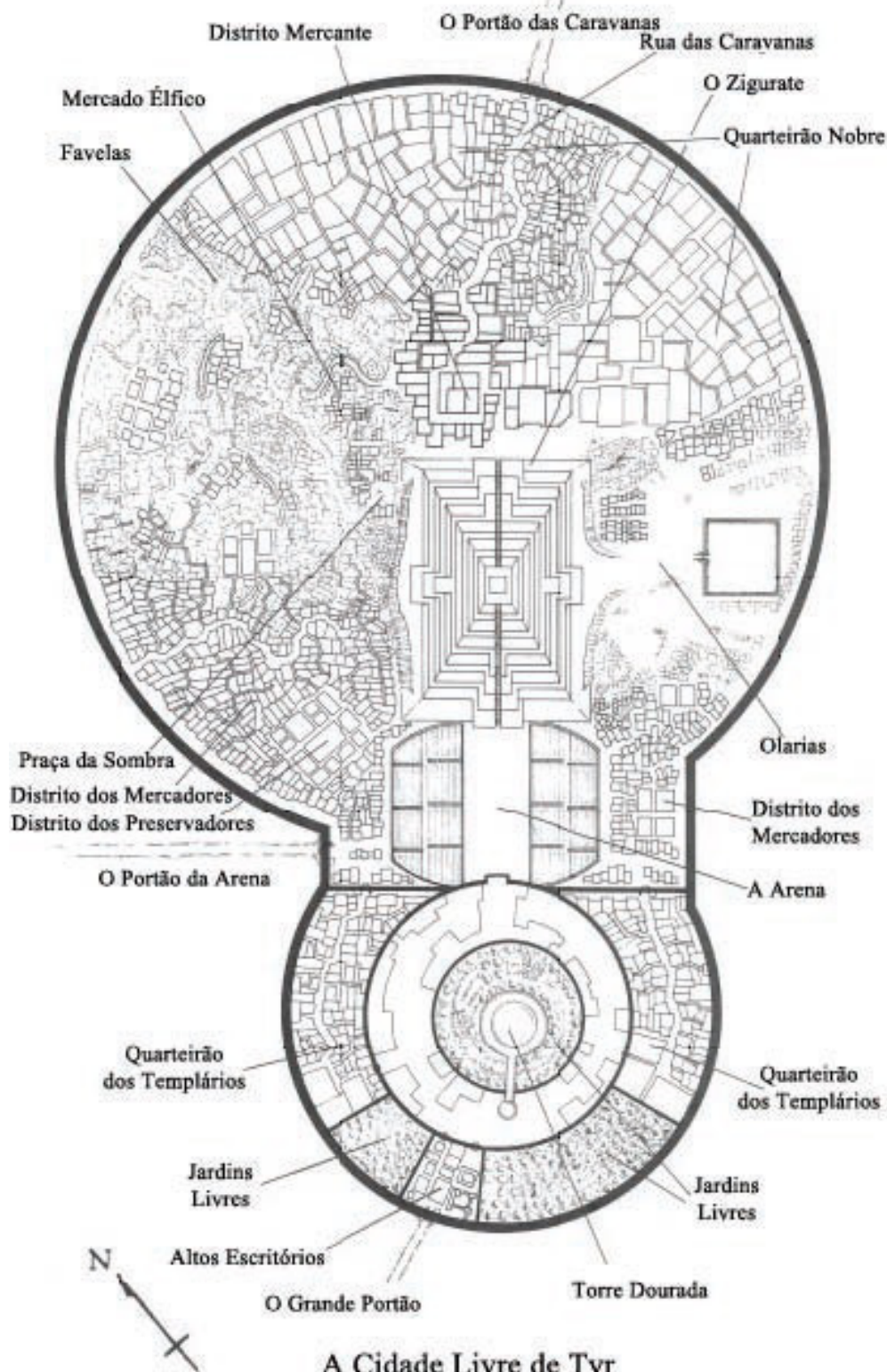
Localizada no fértil vale nas colinas das Montanhas Ressonantes, a cidade de Tyr tem uma população de 15.000. Foi a primeira cidade estado a ser bem sucedida na revolta contra seu rei feiticeiro. O Rei Kalak reinou sobre Tyr até que foi derrotado por um grupo de heróis liderados pelo gladiador Rikus, a maga Sadira e Agis, o nobre da casa de Asticles. Com Kalak morto, o Alto Templário Tithian deu um passo à frente para tomar seu lugar com rei. Tithian recebeu o apoio de Rikus e outros, pois o templário prometera libertar todos os escravos de Tyr e instituir outras reformas profundas – promessas que, de fato, cumpriu. Tithian tinha seus próprios planos, é claro, que se desenvolveram lentamente através da década que esteve no trono.

O novo rei criou o Conselho de Mistagogos e deu aos membros dos grupos mais importantes de Tyr uma função no governo da cidade. Conselheiros foram trazidos de todas as camadas da sociedade e trabalharam diligentemente para divulgar a lei que fortaleceria a recém encontrada liberdade em Tyr. Tithian permitiu ao Conselho operar independente e virtualmente dirigir a cidade enquanto ele buscava os meios de se tornar um verdadeiro rei feiticeiro.

Urik tentou capturar as minas de ferro de Tyr menos de seis meses depois da morte de Kalak. A batalha resultante fez os

líderes de Tyr perceberem o quanto um exército forte era necessário, e quão importante era dar seguimento à produção de ferro e colocar as trocas e o comércio de novo nos eixos. Durante seu reinado, o novo rei também enfrentou o problema de encontrar uma maneira de escapar da Quota do Dragão, teve inúmeras guerrilhas contra tribos de saqueadores, e combateu gigantes furiosos que pretendiam pilhar a cidade. O Conselho se esforçava para se manter unido ante os planos secretos e interesses conflitantes dos partidários. A Revolta dos Templários no Ano Livre 3 fechou a burocracia e as obras públicas por quase dois meses até que àqueles que fizeram novos juramentos de abandonar os modos antigos e apoiar o dogma da Tyr Livre fosse dada uma maior representação Conselho. A Greve dos Artesãos no Ano Livre 6 durou quase quatro meses, e então terminou com aumento de salário para os serviços básicos. Agis e o Conselho lidaram com a maioria dessas crises de uma maneira ou de outra, pois Tithian estava muito ocupado para se envolver no que ele considerava serem as tarefas do governo.

Hoje, em seu décimo primeiro ano de liberdade, Tyr encara novos desafios. Agis de Asticles está morto, assim sua honra e sabedoria não podem mais guiar o Conselho de Mistagogos. O Reinado de Tithian terminou. Suas ambições levaram-no a sua queda, pois ele está preso na Tempestade Cerúlea (embora poucas pessoas saibam de seu verdadeiro destino). A população em geral acredita que Tithian morreu lutando para manter Tyr livre, graças às histórias contadas por Rikus e Sadira. Os heróis decidiram manter o estado atual de Tithian em segredo, temendo que profanadores ambiciosos



A Cidade Livre de Tyr

tentassem libertá-lo a fim de ganhar poder e prestígio. Poderá a liberdade de Tyr enraizar-se nos Planaltos no rastro desses eventos, ou será ela destruída numa devastadora Tempestade de Tyr?

Os cidadãos de Tyr permanecem tão sossegados pela modéstia como eram nos dias de Kalak. Quanto menos alguém tiver que vestir no calor do dia, melhor. A maioria veste túnicas folgadas de algodão, amarradas à cintura com largos e coloridos cintos. Outros vestem tangas e mini-blusas. Rendas leves ou sedas cobrem a cabeça e a carne nua para proteger a pele do sol causticante. Turbantes e outras formas de chapéus leves sempre acabam complementando o traje tyriano.

Governo: um Conselho de Mistagogos faz as leis de Tyr. O Conselho é dividido em cinco grupos distintos que juntos representam a variedade dos cidadãos de Tyr. Estes grupos são os Homens de Guildas, formados praticamente por artesãos humanos e anões e outros profissionais dos três distritos mercantes de Tyr; os Nobres, representando as famílias aristocráticas de Tyr; os Templários, que continuam a manejar as funções administrativas na cidade; os Cidadãos Livres, escolhidos entre a massa que eram ou escravos ou paupérrimos antes da libertação de Tyr; e os Preservadores, o novo grupo admitido no Conselho, consistindo de membros da, antes secreta e fora da lei, Aliança Velada. Quando Rikus, Neeva e Sadira retornaram com a notícia da morte de Agis e Tithian, foi resolvido que a Cidade Livre não deveria ser sobrecarregada com outro rei. Sem rei para liderar a cidade, o Conselho agora supervisiona todos os aspectos do governo; um subcomitê formado por um membro de cada divisão do Conselho serve como um Conselho

Superior. Esse Conselho Superior governa diariamente, enquanto o Conselho Inteiro só se reúne 3 dias a cada 15. O Conselho Superior é formado pelo Anão talhador de pedras Gar Martelo d'Osso (Anão) que representa os Homens de Guildas; Dama Laaj de Mycilen (Hum) pelos Nobres; o Alto Templário Timor (Hum) pelos Templários; Rikus (Mul) que representa os Cidadãos Livres; e Sadira pelos Preservadores.

Surpreendentemente, o Conselho funciona sem maiores problemas. Alguns conselheiros buscam poder e influência e o voto partidário algumas vezes faz com que a reunião emperre, mas de modo geral o Conselho aprendeu como fazer as coisas andarem. Cada divisão do Conselho reúne-se separadamente com seus constituintes para traçar seus próprios planos antes de chegar à sessão plenária. Então os conselheiros fazem o melhor para conseguir que seus próprios projetos prossigam no processo de votação enquanto tentam manter em mente o bem estar de Tyr como um todo.

Enquanto o Conselho lida com o cenário grande, os templários continuam a preencher os papéis administrativos aos quais há muitos estão associados. Desde a perda de sua habilidade de lançar magia, tornou-se duplamente importante para essa divisão demonstrar porque Tyr precisa deles. A complicada burocracia foi reformada, mas ainda existe. Sem os templários para mover as grandes engrenagens do governo, a infraestrutura de Tyr teria caído em colapso há muito. O Alto Templário Timor (que oculta sua situação de profanador) serve como o Ministro de Tyr, supervisionando os vários Templários Seniores que dirigem departamentos como Campos, Finanças, Obras Públicas, Água e Comércio.

Trocas e comércio: o bem de comércio primário de Tyr continua o minério de ferro, embora o metal não mais seja extraído por escravos. Cidadãos Livres trabalham como operários assalariados sob condições muito melhores (sendo a segurança a maior preocupação pregada pelo Conselho de Mistagogos). Um pequeno número de trabalhadores da prisão cumpre sua pena trabalhando nas minas, como determinado por decreto do Conselho, mas todos os trabalhadores ganham salários decentes, trabalham em turnos de seis horas e recebem casa e comida na cidade mineradora pela duração de sua estadia. Trabalhadores das minas são contratados por períodos de três ou seis meses, durante os quais eles podem economizar alguma coisa e ajudar a levar o minério de ferro de Tyr ao mercado.

Várias guildas e casas nobres produzem bens que são vendidos tanto em Tyr quanto no estrangeiro. Os templários, enquanto isso, supervisionam a produção e o comércio dos bens que pertencem à cidade estado em si. Tecidos, seda, cerâmica e vidro, antes produzidos da terra pertenciam ao Rei Kalak, agora trazem recursos para o tesouro do Conselho.

Esses recursos vão pagar obras públicas, manter as fazendas da cidade (aquelas que não foram transformadas em cooperativas), e pagam os salários do exército permanente da cidade.

Os mercadores da Casa Vordon mantêm um empório e uma sede em Tyr, baseando boa parte de seus negócios ao redor da Cidade Livre. Antes da morte de Kalak, essa família mercante parecia à beira do colapso por causa do fechamento das minas e de outros fatores ligados aos planos ensandecidos de Kalak. Agora a casa mercante está progredindo, conduzindo o co-

mércio com outras cidades estados, mas principais vilas da Região de Tyr e com as vilas pterrans além das Montanhas Ressonantes.

A Cidade Livre regularmente importa fruta, madeira e arroz para complementar os bens e gêneros alimentícios que Tyr produz. Embora muitas das outras cidades, inicialmente, tenham se recusado a fazer negócios com uma cidade de ex escravos, as relações estabelecidas na última década trouxeram lucro a todos os envolvidos. Mesmo Urik, que entrara em guerra com Tyr, regularmente exporta bens para a Cidade Livre.

Condições em Tyr: quatro meses em seu décimo primeiro ano como uma cidade livre, Tyr deve lidar com as condições ambientais e sociais deixadas pela última década. O Grande Terremoto, por exemplo, ocorreu quando a maioria dos amados heróis de Tyr e seu rei estava longe. Coube aos membros restantes do Conselho de Mistagogos reorganizar as peças. Embora o estrondo no solo tenha resultado num período e tempo aterrador, Tyr escapou do desastre relativamente incólume. Houve algum dano estrutural e um pequeno número de mortes, mas a maior parte disto ocorreu nas Favelas. Os relativamente fracos e desgastados prédios nesta parte da cidade desabaram quando o tremor aconteceu, enterrando os moradores sob escombros e entulho. Ironicamente, se o terremoto tivesse acontecido durante o reinado de Kalak, menos mortes ainda teriam ocorrido. No dias de Kalak, as Favelas eram quase desocupadas. Somente após o Primeiro Edito ter libertado os escravos que as Favelas foram ocupadas até a superlotação com a nova safra de cidadãos livres.

O Terremoto causou outros danos. Racha-

duras apareceram na muralha da cidade, e uma seção inteira da muralha perto do Grande Portão desmoronou. Danos menores podem ser vistos através da cidade, mas os mais evidentes aparecem no Zigurate de Kalak. Grandes fendas percorrem um dos lados da torre, enquanto outro lado desabou num amontoado de escombros. As cidades clientes que permeiam o vale sofreram os piores efeitos do terremoto, entretanto. Uma vila foi destruída pelo terremoto, e outras foram trituradas pelos deslizamentos de pedras que desabaram das montanhas.

Além de morte e destruição, o pior aspecto para as cidades são os refugiados. Raças inteligentes a uma grande variedade de criaturas e monstros fugiram das montanhas, entupindo o vale em busca de um lugar seguro. Isso, por sua vez, espantou os habitantes para os portões da cidade, em busca de proteção das hordas destruidoras. Além do Grande Terremoto, os periódicos pós tremores que visitam a cidade, e as violentas Tempestades de Tyr que vez ou outra varrem a terra, a população tornou-se uma multidão amedrontada. Nem todos sucumbiram a esses medos primitivos, é claro, mas uma porção significativa perdeu o controle - o Conselho desesperadamente precisa encontrar uma maneira de acalmar o povo e restaurar a ordem. Um grupo de expressão clama que Kalak retornou em busca de vingança contra a cidade, e pregam a adoração aberta do rei feiticeiro para acalmar sua fúria. Outros têm tentado aplacar os espíritos elementais da terra, na esperança de que eles poupem Tyr de sua fúria treme-dora da terra. E, então, existem aqueles que tentam tirar vantagem da desgraça, saqueando lojas, roubando nobres e, geralmente, apossando-se do que querem

pela força armada. Essas multidões violentas estão concentradas nas Favelas, mas elas irão vez ou outra atingir outras partes da cidade espalhar desordem e destruição.

O Conselho de Mistagogos tem trabalhado em turnos extras para cuidar desses problemas, entretanto primeiro teve que lidar com a morte suposta do Rei Tithian. Estabeleceu o Conselho Superior para reger no lugar de Tithian de forma que os negócios do governo poderiam continuar. Segundo, aumentou o tamanho do Guarda de Cidade e comandou-a para que restabelecesse a ordem. As coisas ainda não voltaram ao normal, mas a situação é muito melhor do que estava nos dias imediatamente após o Grande Terremoto. Vários subcomitês foram estabelecidos para lidar com o controle de danos, cuidar da distribuição justa de água e suprimentos e cuidar do problema dos refugiados - tanto aqueles invadindo o vale quanto aqueles fugindo das aldeias para os arredores mais seguros das paredes de cidade.

As situações nas outras cidades estados contribuíram para o nervosismo geral e a apreensão que paira sobre Tyr. Enquanto Urik se isolou do resto dos Planaltos (com exceção das caravanas de comércio fortemente armadas que partem e retornam em intervalos ao acaso), Gulg e Nibenay fizeram algumas propostas ao Conselho de Mistagogos. Ambas as cidades estados ofereceram ajudar Tyr, afirmando que sem um rei feiticeiro para defendê-la, a cidade fica vulnerável a todos os tipos de perigos terríveis. O Conselho, naturalmente, tem até agora, delicadamente, recusado essas ofertas. Drajk e Ballic retomaram o comércio recentemente com Tyr, mas ambas as cidades mudaram

significativamente desde as anunciadas mortes dos reis feiticeiros delas. De fato, embora Sadira e Rikus tenham assegurado ao Conselho que os reis tinham sido mortos por Rajaat, rumores do retorno deles continuam chegar com as caravanas, aventureiros e refugiados. Os piores contos saem de Raam onde a confusão, a loucura e a ambição resultaram na anarquia. Contos de nobres assassinados em suas casas, de templários sacrificados nas ruas e de invasores malignos de uma cidade estado escondida controlada por um rei de nome Dregoth deixaram os cidadãos de Tyr pouco à vontade e não tão confiantes que seus líderes podem protegê-los.

Sadira recentemente convenceu uma porção significativa da Aliança Velada a sair de seu esconderijo e ajudar a sociedade Tyr. Esses magos formaram um grupo novo em Tyr, chamados de Preservadores. Os Preservadores ganharam um lugar no Conselho de Mistagogos para refletir seu papel novo em Tyr. Sadira, como o líder deles e como um membro importante do Conselho, foi nomeada para o Conselho Superior. Esses magos bons estão desenvolvendo planos e diretrizes para ajudar a cidade em uma variedade de modos que contribuam para a moralidade geral e o código de ética dela.

A Aliança Velada: a Aliança Velada permanece ativa no rastro dessa nova era de magia arcana aberta. Matthias Morthen continua conduzindo um número pequeno de preservadores que acham que o sigilo deve ser mantido até que todos os profanadores de Kalak sejam erradicados e os cidadãos de Tyr aprendam a lidar com as responsabilidades da liberdade. Ademais, Morthen não gosta ou confia em Sadira, que ele acredita se

aproxima freqüentemente da linha moral entre profanar e preservar (se de fato não a atravessou) enquanto defendia Tyr. Ele acredita que a Aliança Velada tem que continuar, nem que seja só para servir de equilíbrio contra um mago cujos poderes e motivações ele não entende completamente.

Urik

Localizada a nordeste de Tyr, entre a Tigela do Dragão e as Montanhas da Coroa Fumegante, as linhas quadradas e simples da cidade estado de Urik podem se encontradas. A cidade estado tem uma população de 30.000 e permaneceu virtualmente igual ao que era antes do Grande Terremoto e o falecimento do Dragão. Hamanu, o Rei do Mundo e o Leão de Urik, estava longe da cidade dele quando o tremor aconteceu.

Embora danos menores e só algumas mortes tenham resultado do tremor, os cidadãos tremeram. Quando Hamanu retornou, prometeu aos cidadãos que eles não teriam nada mais para temer de Athas e seu temperamento cruel. A palavra do rei feiticeiro (e a magia dele) era tão forte quanto o precioso aço, pois nem os pós tremores nem as Tempestades de Tyr que chegaram dois meses depois puderam passar pelas muito altas muralhas amarelas de Urik.

A promessa de Hamanu não era incondicional. Embora os urikitas não tenham que temer mudanças, eles têm que temer o rei deles. Desobedecer Hamanu é arriscar ser castigado e morto sumariamente, enquanto lhe obedecer é viver sem medo. Isso é como sempre foi na Urik eterna e isso é como sempre será.

Urikitas usam o cabelo em cortes retos com cachos elaborados. Alguns homens

usam o corte reto na barba enrolada. Camisas de linho brancas com mangas pequenas e apertadas são a moda de Urik. Indivíduos das mais baixas classes usam camisas claras e simples que vão até os joelhos. Os indivíduos das classes altas usam camisas mais compridas, até os tornozelos e acrescentam um padrão listado ou de diamante como também um cinto borlaaparado. Echarpes elaborados, só usados à noite, indicam o estatus de um cidadão. Quanto mais longo e mais rico o echarpe, mais alto o estatus social da pessoa. Por lei e tradição, só templários podem usar capas, e estas são sempre de um branco puro e alvejado.

Governo: o rei feiticeiro Hamanu rege Urik e se interessa pelos negócios da cidade dele. Com exceção do envolvimento direto de Hamanu, Urik opera como um domínio de rei feiticeiro tradicional. Templários aplicam as leis de Hamanu e dirigem o dia a dia da burocracia, nobres administram as fazendas e o suprimento de água, os cidadãos livres se ocupam do comércio e tentam permanecer livres e os escravos provêm o músculo para adquirir todo o restante feito.

Hamanu é um rei de dragão no terceiro estágio. Por uma combinação do Caminho e magia, ele aparece ante seus súditos como ou um homem alto, vigoroso com cabelo prateado curto, pele escura esticada justa sobre feições cruéis, e olhos amarelos insensíveis, ou como um meio homem e meio leão de constituição poderosa e proporções de mitológicas. Ele nunca é visto na verdadeira forma de dragão dele, até mesmo pelos templários mais acreditados dele. As leis dele, chamadas o Código de Hamanu, são rígidas e inumeráveis e cobrem quase todo aspecto concebível de vida em Urik. Baseia-se

em castigo em espécie e enfatiza a lealdade ao rei e seus templários. O Código permanece inigualado na Região de Tyr pela utilidade, compreensão e desumanidade. Uma vez, as ambições de Hamanu excederam seus recursos. Desde o Grande Terremoto e os eventos circunvizinhos ao retorno curto de Rajaan, seus planos mudaram sutilmente. O três reis feiticeiros sobreviventes sentiram que chegara o tempo de repensar os modos velhos, de achar novas abordagens para os desafios da vida em Athas. Até que ele entenda o que essas abordagens novas são, Hamanu decidiu se recolher um pouco. Ele isolou Urik efetivamente do resto dos Planaltos, tentando impedir mudança de se imiscuir no domínio dele tanto tempo quanto possível.

Trocas e comércio: a exportação principal de Urik é a obsidiana extraída da Coroa Preta, uma montanha na cadeia da Coroa Fumegante. A pedra vítrea atinge preços altos nas outras cidades estados e é usada para fazer uma variedade de armas e utensílios. A economia de Urik depende quase completamente da pedra preta, entretanto a cidade exporta uma variedade de outros bem que são únicos para seus arredores. Urik importa ferro de Tyr que é transformado em ferramentas para extrair obsidiana.

Embora as duas cidades tenham lutado uma curta guerra aproximadamente dez anos atrás, atualmente foi retomado o comércio em benefício tanto de Urik quanto de Tyr. Com exceção de seu comércio com a Cidade Livre, Urik se isolou do resto da Região de Tyr. Hamanu não quer a cidade dele inundada por refugiados, nem deseja as idéias causadoras de problemas nas outras cidades se esparramando entre seus cidadãos livres e escravos. Urik

permite periodicamente que caravanas se aproximem da cidade, mas elas estão sujeitas às revistas completas e à investigação psiônica. Os comerciantes são restringidos a áreas específicas dentro das muralhas da cidade. Falhar em obedecer quaisquer destes estatutos pode ter ramificações mortais para os comerciantes.

O mesmo é verdade para os comerciantes da Casa Stel, a Casa Mercante residente de Urik. Quando uma caravana está pronta para sair de Urik, os comerciantes têm que obedecer a uma série de restrições e exigências impostas por templários poderosos. Só os membros mais leais da organização de Stel podem partir e entrar em Urik, homens e mulheres que foram testados repetidamente pelos templários. Toda a carga é conferida uma dúzia de vezes, e devem ser aprovadas as rotas de comércio com antecedência. Se retornar uma caravana que se desviou de qualquer forma de sua rota, não é permitida de volta na cidade.

Condições em Urik: com exceção das restrições novas relativas ao comércio e às viagens, as coisas em Urik estão como sempre foram. A cidade permanece numa cultura guerreira, regida por um rei guerreiro e engrenada para lutar e ganhar guerras. Os inimigos atuais não são as outras cidades estados, porém. Antes, os refugiados que buscam abrigo dos tremores constantes e dos monstros que fogem das tempestades violentas perto do Mar de Areia se tornaram os inimigos de Urik. Quando qualquer um se aproxima das paredes altas e amarelas de Urik, Hamanu conduz o exército dele para fora do palácio gigantesco dele (chamado o Reino de Destino) e ruma para a batalha. Na maioria dos casos, o resultado é um massacre, pois invasores terrificados não podem

se opor às legiões altamente treinadas e bem equipadas de Hamanu.

Os poucos sinais de que o Grande Terremoto atingiu Urik foram varridos; foram consertados edifícios, repavimentadas ruas e os mortos enterrados. Agora, a magia de Hamanu impede os pós tremores e as Tempestades de entrarem na cidade, e, na maioria dos aspectos, os cidadãos aprenderam ignorar os desastres. Contudo que os desastres permaneçam fora das muralhas de Urik, os cidadãos não vêem nenhuma razão para preocupar com eles.

Isolar a cidade do resto do mundo tornou, com certeza, as coisas difíceis para alguns membros da sociedade de Urik. Por exemplo, os aventureiros e os comerciantes são barrados severamente pelas paredes bem defendidas. Elfos, nunca realmente bem vindos às proximidades da muralha de Urik, agora evitam a cidade completamente. Eles são tratados como invasores, assim definido tão logo eles sejam vistos entrando o cinturão verde de Urik. As coisas podem mudar assim que o rei terminar de contemplar sobre a nova abordagem da cidade dele para o mundo - ou pode ser que piore simplesmente se Hamanu decidir manter à distância, para sempre, o resto de Athas.

A Aliança Velada: a Aliança Velada tem que ter duplamente cuidado após as restrições de Hamanu, e os suprimentos de componentes de magia dos preservadores ficou extremamente limitado. Pois na maior parte da década seguinte à guerra com Tyr, a Aliança Velada de Urik esteve fendida em duas facções. Seu líder, o lendário Morlak, desapareceu misteriosamente deixando dois preservadores para disputar o lugar que ele desocupou. Quando um dos pretendentes, Leoricus

o Indomável, foi morto no Grande Terremoto, o outro trabalhou fervorosamente para curar a divisão. Isto ficou cada vez mais importante após as restrições mais novas de Hamanu. Hoje, Thania (meio elfa) comanda uma Aliança inteira pregando paciência e negociação em vez das confrontações violentas outrora defendidas pelo antigo rival dela. Thania tem trabalhado para estabelecer uma sociedade com a Aliança de Tyr, mas se Hamanu descobre isso ambos os grupos sofrerão indubitavelmente.

Raam

Raam, localizada a leste de Urik, tem uma população ao redor de 40.000. Logo antes do dia do Grande Terremoto, a rainha feiticeira Abalach-Re foi morta na batalha com Sadira de Tyr. Quando as notícias alcançaram Raam, foi a faísca que acendeu os fogos da anarquia, e agora Raam queima. Mas Raam era uma cidade no beira de revolução até mesmo antes da morte de sua rainha.

Desde a morte de Abalach-Re, a cidade se desmoronou em caos. Várias facções se agarraram a qualquer poder que puderam, e Raam está à beira da guerra civil.

Governo: o governo de Raam ainda existe, mas não tem quase nenhum poder face à violência e ao caos que desvatom a cidade. Os templários que não fugiram de medo ou tentaram se esconder entre a população como cidadãos comuns continuam administrando a cidade, mas já está claro que a cidade não mais funciona como antes. Esses templários têm apenas suas habilidades burocráticas em que se apoiar, já que suas habilidades de lançar magias clericais desapareceram com o falecimento Abalach-Re. Os templários continuam pedindo a adoração de Badna,

o misterioso (e imaginário) ser de quem a rainha feiticeira clamou receber os poderes dela. A maioria das pessoas ignora esses chamados para adorar, pois eles nunca acreditaram de qualquer maneira em Badna.

Raam se dividiu em vários acampamentos armados, como descrito abaixo:

- O corpo principal de templários ocupa uma área centralizada no quarteirão templário da cidade. Vários templários ladinos comandam partes menores de Raam e reivindicam de coisas pequenas como um prédio até vários blocos como seus domínios pessoais. Eles defendem esses domínios com tropas que uma vez foram leais a Abalach-Re, mas agora seguem aos seus chefes templários.

- O segundo maior grupo que reivindica domínio de partes de Raam são as famílias nobres. Como as tribos invasoras dos desertos arenosos, os nobres pilham e saqueiam as coisas que querem e precisam para sobreviver. Os nobres ampliaram as áreas deles de controle. Enquanto cada família começou com um pedaço pequeno de terra e a estrada adjacente, aqueles com o poder e audácia para obter vantagem agarraram tudo em que puderam colocar as mãos. Como as tribos invasoras, as áreas nobres são selvagens, desumanas, e têm só seus próprios interesses em mente.

- As casas mercantes tomaram uma de duas opções no que diz respeito ao conduzir dos negócios em Raam. A primeira opção, escolhida pela maioria vasta de casas mercantes, era abandonar a cidade e levar o negócio para outro lugar. A segunda opção, adotada pela Casa M'ke como um empreendimento prudente que assegurará sua própria sobrevivência, era tomar o controle da cidade tanto quanto

possível. A Casa M'ke e seu exército de mercenários agora controlam a maioria do distrito mercantil. Grupos armados usando as cores da Casa M'ke vasculham periodicamente a cidade, pilhando e saqueando até que tenham juntado bens suficientes para encher uma caravana. Essa caravana então pelos Planaltos afóra para fazer negócios como qualquer caravana de casa mercantil. Só em Raam que a Casa M'ke se comporta como um exército de saqueadores conquistador - porque em Raam é o que a Casa M'ke se tornou. Alguns das mais ousadas (ou desesperadas) casas mercantes retornam para Raam de vez em quando para testar o clima, mas eles normalmente acabam perdendo seus bens para uma ou mais das áreas armadas que buscam domínio na cidade.

- O grupo mais estranho a fazer uma reivindicação no vácuo de poder de Raam é a tribo de elfos conhecida como os Corredores Noturnos. Antes da morte de Abalach-Re, os Corredores Noturnos mantinham uma presença pequena em Raam. Agora este grupo de elfos - que se especializou nas "artes das sombras" da espionagem, assassinato e extorsão - decidiu assumir um papel mais ativo na sociedade de Raam. Uma porção grande do quarteirão elfo e do distrito mercantil foi assumida pelos Corredores Noturnos. Além de garantir e ampliar seu próprio território, os Corredores Noturnos continuam vendendo seus serviços únicos àqueles que podem pagá-los - inclusive as casas nobres, acampamentos mercantis e mesmo domínios templários. No fim, os Corredores Noturnos planejam controlar a cidade inteira, tornando-a a primeira cidade de elfos em milhares de anos. Até lá, os elfos não se importam de trabalhar

para os grupos com os quais estão competindo, pois isso dá a eles um modo fácil de manter-se informado sobre como as facções estão.

Trocas e comércio: o comércio dentro da cidade se tornou um pesadelo. Cidadãos livres, pois a maior parte, não pode comprar ou comerciar o que precisa. Não só os suprimentos de bens e serviços estão ficando escassos, mas os vários grupos armados que buscam erguer seus próprios reinos do corpo moribundo de Raam estão acumulando tudo que eles vêm. Então, os cidadãos livres têm que achar o que precisam e levar à força. Em Raam, como talvez em nenhuma outra parte de todo "Athas civilizado", só o forte sobrevive e só os mais poderosos prosperam. Poucos comerciantes continuam vindo a Raam, entretanto muitos montarão mercados no deserto além dos portões de cidade. Desses mercados eles podem vender suprimentos básicos a um lucro enorme para as quadrilhas de comércio da cidade. As quadrilhas de comércio ou são mercenários armados vinculados a um acampamento armado em particular ou trabalhando para fazer lucros como intermediários independentes. Os mercados de deserto também provêem uma saída para os bem que os cidadãos livres de Raam continuam produzindo, mesmo face à crescente violência e desespero. Além desses exemplos, a Casa M'ke é a única evidência da verdadeira atividade mercantil, embora com uma inclinação de tempo de guerra distinta. Raam é um desastre, assim para M'ke funcionar ela tem que aplicar a economia de desastre. Se o terror e a violência são os únicos modos para administrar negócios em Raam, então a Casa M'ke adaptar-se-á às práticas de comércio do dia. Como tal, uma

porção da cidade sob o controle da casa mercantil foi transformada em um empório de comércio pesadamente protegido. Os comerciantes de Casa M'ke continuam operando no resto dos Planaltos como sempre fizeram, mas em Raam eles se tornaram salteadores a sua maneira. A casa envia "comerciantes" armados para as ruas e às aldeias clientes para "adquirir" bens e suprimentos por quaisquer meios necessários. Isto normalmente implica em saquear os mais fracos que eles. Os bens roubados são então carregados nas caravanas e enviados aos empórios da Casa M'ke em outras cidades estados. Se os líderes de Casa M'ke tiverem sucesso, Raam se tornará a primeira cidade estado a ser controlada por um lorde mercante em vez de um rei feiticeiro.

Naturalmente, a Casa M'ke não reconhece a situação em Balic onde um lorde mercante já reivindicou o reinado da cidade.

Condições em Raam: os desastres ambientais dos últimos meses tiveram muito pouco impacto em Raam. O Grande Terremoto mal foi percebido, pois causou pouco dano e nenhuma morte. Nenhuma Tempestade de Tyr chegou ainda à cidade estado, assim os residentes de Raam ainda têm que conhecer a devastação que tal tempestade pode infligir. A morte de Abalach-Re e a resultante luta pelo poder, porém, causaram mais morte e destruição que qualquer força de natureza.

Raam foi dividida em acampamentos armados controlados por comandantes militares gananciosos e famintos por poder. Alguns se denominam templários, outros nobres, libertadores, ou os Senhores Mercantes. Todos são salteadores e tiranos e usando da força como meio de controle. Estes acampamentos armados

nem mesmo estabeleceram uma falsa coexistência calma.

Guerrilhas por territórios disputados são constantemente travadas, como são as batalhas por esconderijos de armas ou suprimentos - até mesmo só para determinar qual lado é mais forte! Não tardará até que a guerra geral exploda para ver se um líder e a facção dele podem conquistar as outras e restabelecer a ordem de alguma maneira na cidade. Esta guerra, é claro, simplesmente pode acabar destruindo Raam e reduzindo o cinturão verde que ocupa a um solo improdutivo. Compreensivelmente, os cidadãos livres vivem em um estado constante de medo. Eles não têm aonde ir, a quem pedir ajuda, e as condições dentro da cidade ficam mais terríveis a cada dia. Alguns cidadãos apelaram a uma facção ou outra, se oferecendo como servos contratados em troca de proteção e alimento oferecidos pelos comandantes militares que estão competindo.

Diariamente, cada vez mais cidadãos entregam a liberdade deles em troca de um lugar seguro para dormir, um gole de água fresca, e um pouco de comida para encher um estômago dolorido. Os escravos da cidade têm passado ainda até pior que os cidadãos livres. Os mestres deles foram substituídos por donos insensíveis que tratam os escravos como ferramentas vivas que podem ser substituídas quando quebram. Alguns escravos, abraçando as lendas de Rikus, Neeva, e Sadira de Tyr, se rebelaram aproveitando a oportunidade gerada pelo caos. Um grupo surgiu sob a liderança de um gladiador chamado Korno (Mul). Com a ousadia e a perícia militar de Korno e o lote de armas que os seguidores dele acharam em um dos muitos tesouros escondidos de Abalach-Re, este

grupo de escravos se estabeleceu como outro grupo armado em uma cidade de quadrilhas. Korno chamou os escravos para se unirem à comunidade dele, pois quando eles estiverem em números suficientes para realizar seus sonhos eles se levantarão e derrubarão todos seus mestres. Porém, Korno é tão cruel e inumano quanto qualquer um dos outros líderes dos grupos armados. Os escravos que se reuniram ao lado dele continuam sendo tratados como escravos e trabalham para tornar a vida mais fácil para Korno e os melhores guerreiros dele.

Uma peste terrível começou a se espalhar pela cidade. Ela afeta a todas as raças e classes igualmente, entretanto os elfos parecem os mais resistentes a seus efeitos debilitantes. Apelidada de “doença do vento” porque as primeiras aparições aconteceram depois de uma violenta tempestade de vento que rugiu pela cidade no mesmo em dia Abalach-Re morreu, a peste causa manchas grandes púrpuras na pele e debilita seriamente aqueles que a contraem. Aproximadamente 10 por cento da população têm doença do vento, entretanto só os casos avançados desenvolvem as manchas. A população em geral acredita que o vento é a causa da enfermidade, e assim eles começaram a evitar sair para as ruas. De fato, a peste é espalhada pelo toque, e aqueles que têm manchas grandes de pele são altamente contagiosos.

Mais, menos de 50 por cento daqueles que desenvolvem as manchas grandes vivem para ver outra semana amanhecer. Os cidadãos de Raam reagiram pedindo os sacrifícios aos clérigos do ar para satisfazer os espíritos de vento, que eles acreditam estarem causando a pestilência. Com comida e água em falta e a violência

rompendo nas ruas, não é surpreendente pequena que as pessoas de Raam estão em busca de qualquer um ou qualquer coisa que afirme ter uma solução. As duas mais populares seitas a ganham aceitação entre os cidadãos de Raam são a seita de Dregoth, o Salvador, e de Leviath, o Calmo.

Dregoth, o Salvador, é visto como a salvação de Raam por muitos dos templários, nobres, e os cidadãos livres. A doutrina de Dregoth, pregada às massas por estranhos com sotaque esquisito que escondem suas feições sob as muitas dobras das batas cor de areia deles, pede à cidade para abaixar suas armas e aceitar Dregoth como seu novo deus. “Dregoth vagou pelos muitos planos de existência,” clamam os pregadores, “e só ele pode pôr um fim ao caos que tomou as ruas de Raam.” Desconhecido para as pessoas de Raam, Dregoth é um rei feiticeiro morto vivo que uma vez regeu a cidade antiga de Giustenal. Ele recentemente retornou à superfície de Athas depois de passar 2.000 anos se escondendo e ganhando poder em um domínio subterrâneo. Os planos dele para Raam não têm nada a ver com salvar cidade, de fato, ele quer destruir os habitantes de Raam e tomar a cidade. Raam se tornará a Nova Giustenal de Dregoth, uma lar para seus povo e uma base da qual os exércitos dele podem conquistar o mundo de superfície.

Leviath, o Calmo, enquanto isso, é um meio gigante incomum que esparrama palavras de paz e tranqüilidade para todos que querem escutar. As palavras dele são como fogo nos ouvidos das massas, porque elas são ditas com generosidade e com uma verdade que raramente foi vista sob o sol carmesim. Apesar de todo seu tamanho e grande força, Leviath

nunca elevou a voz de raiva ou deu um golpe para machucar outra criatura viva. Ele acredita que violência é um caminho que conduz à morte e a destruição, como foi mostrado pela recente situação em Raam. “Nós devemos todos viver juntos se quisermos sobreviver,” Leviath proclamou. “Abandone sua raiva e deixe a serenidade da vida lhe dar maior força”. Embora ela não pareça querer ser um líder, as palavras dele inspiraram um número significativo de cidadãos livres e ex escravos que agora o seguem por aí e pregam sua mensagem de paz para outros.

Neste ambiente volátil, a revolução parece ser inevitável. O resultado de tal evento é desconhecido, mas tudo indica que será sangrento no extremo.

A Aliança Velada: as condições turbulentas em Raam não tornaram nada mais fácil para a Aliança Velada da cidade. Os preservadores continuam operando em segredo, mas os contatos que eles tinham antes em todos os níveis do governo estão perdidos. Nanda Shatri (Hum) continua conduzindo a Aliança e ainda busca se tornar uma avangion de forma que ela possa ajudar a restabelecer o vigor perdido de Athas.

Porém, além dos rumores vagos de que a Aliança de Urik tinha criado tal ser alguns anos atrás, Shatri não está mais próxima de sua meta do que estava uma década atrás. Ela cogitou apoiar um dos grupos armados para assegurar a segurança das pessoas com ela, mas ela ainda tem que determinar a qual grupo se aproximar. A relutância dela para tomar uma decisão poder ser a sua queda, pois os Profetas de Dregoth começaram a fazer propostas à Aliança que os membros estão achando muito tentadores. De fato, os Profetas também prometeram que Dregoth pode

ajudar Shatri com sua pesquisa no processo de transformação para avangion, uma promessa que ela está seriamente pensando em aceitar.

Draj

Draj, situada num vasto lodaçal a leste Raam, tem uma população de aproximadamente 15.000. Era outra cidade estado bélica antes de seu rei feiticeiro ser morto por Rajaat alguns meses atrás. Antes que as notícias pudessem causar pânico e motim social na cidade, os templários de Tectuktitlay (chamados “sacerdotes das luas”) avaliaram a situação depressa e tentaram achar algum modo para preservar a Draj imortal. Os templários sabiam que não tinham nenhum real poder sem os feitiços concedidos pelo rei feiticeiro deles, assim o Supremo Sacerdote das Luas dirigiu-se aos mestres mais poderosos da academia psiônica de Tectuktitlay, a Casa da Mente. Depois de numerosas reuniões secretas, um plano foi encontrado: O governo de Draj passaria para um jovem psion, Atzetuk, que seria o “filho” de Tectuktitlay.

Os psions da Casa da Mente alteraram a mente de Atzetuk, fazendo-o acreditar que ele era o filho do rei. Então eles o instruíram no que dizer às massas da cidade para instilar confiança. Na realidade, os templários e os psions compartilhariam o governo da cidade e trabalhariam por trás dos panos enquanto a população via o jovem Atzetuk como o novo Deus rei dela. A transição de um rei para outro foi realizada facilmente; a ordem nunca fora um problema em Draj, já que seus cidadãos estavam envolvidos com a teocracia e os dogmas religiosos com os quais Tectuktitlay se cercara. Assim, foi uma tarefa fácil para os templários usarem esses rituais

para salvar a cidade e manter o funcionamento governamental suavemente.

Os cidadãos de Draaj trajam camisas folgadas, luminoso coloridas e saias. Todos os cidadãos usam algum tipo de adereço na cabeça (cocares, tocas, quepes, gorros), normalmente feitos de pano ou trança de cabelo de gigante, entretanto os ricos façam uso de adereços mais elaborados. Pela lei, só guerreiros podem usar mais que uma única pena.

Governo: Atzetuk aparentemente rege Draaj, mas ele é nada além de uma pessoa representativa que se senta no trono e continua as práticas e tradições de guerra criadas por Tectuktitlay. O jovem desfila diariamente ante seus súditos e mantém sua corte no Templo das Duas Luas. Embora Atzetuk acredite que é o herdeiro legítimo do trono de Tectuktitlay e o verdadeiro regente de Draaj, os negócios do governo são administrados pelos Sacerdotes das luas e mestres da Casa da Mente. Os templários têm algum poder nessa aliança, mas os reais líderes da cidade são os mestres do Caminho que se curvam aos comandos de Ixtabai, O Cego (Hum). É interesse de todos manter essa ilusão. Sem o jovem deus rei, os nobres e cidadãos livres se rebelariam contra o governo dos templários e dobradores de mentes.

As famílias nobres de Draaj participam no governo da cidade por meio de reuniões especiais realizadas nos tecpans. Nestes edifícios longos, anciões nobres se reúnem para debater e solucionar problemas considerados muito ordinários e rotineiros para perturbar os Sacerdotes das luas e o novo deus rei. Os anciões nobres são todos os grandes guerreiros. Eles seguirão Atzetuk, contanto que sejam mantidas as tradições guerreiras e cerimônias.

Trocas e comércio: o comércio que Draaj sempre desfrutou com as cidades da Região de Tyr continua sob a regência do Rei Atzetuk, entretanto a uma taxa reduzida devido às limitadas rotas de comércio para oeste e sul. As terras férteis ao redor de Draaj provêem os recursos principais que a cidade estado negocia em linho (com que Draaj produz pano e corda) e grão (que é usado para alimentar o povo faminto dos Planaltos - por um preço, é claro).

Os comerciantes de Casa Tsalaxa administram a maioria do comércio para a cidade de Draaj. Tsalaxa é conhecida por suas práticas cruéis, bem adaptadas a uma cultura guerreira. Esses comerciantes se valem regularmente de espionagem e intriga para garantir valiosos contratos e oportunidades empresariais. A nova líder da Casa, Yarsha Tsalaxa (Hum), tem suas dúvidas sobre a legitimidade do reinado de Atzetuk. Porém, ela ainda está tentando firmar sua própria posição como líder da Casa Tsalaxa após a morte do avô dela, Ydris, e ela não quer expressar preocupações dela sem uma prova sólida para as apoiar. Enquanto isso, ela continuará agressivamente controlando a casa mercantil e mantendo as rotas de comércio ativas e abertas, em benefício da cidade e para encher seus próprios cofres.

Os draajis desfrutam do comércio vivo com duas cidades ao norte, Eldaarich e Kurn. Esses parceiros comerciais provêem o grosso do comércio de Draaj desde que caos tomou Raam. Até que outra rota de comércio para oeste e sul possa ser estabelecida, ou até que as coisas se acalmem bastante em Raam para garantir passagem segura para as caravanas, o comércio com as cidades dos Planaltos será esporádico na melhor das hipóteses. A rota principal por chegar às cidades da

Região de Tyr são as gaivotas da areia que viajam entre o Forte Primeiro Vigia e a aldeia de Cromlin. Isto torna Nibenay o principal parceiro comercial de Draaj na Região de Tyr.

Condições em Draaj: os festivais de guerra e as cerimônias religiosas dedicadas às luas gêmeas de Athas são o centro da vida em Draaj. As pessoas perderam um deus rei que eles nem respeitavam em quem nem acreditavam, mas ganharam um deus rei novo que tanto é bem quisto quanto inspira fé e reverência. Isso surpreendeu os líderes secretos da cidade, entretanto não a ponto de eles se preocuparem. Se o plano deles para substituir o Rei Tectuktitlay teve sucesso além de seus sonhos mais ousados, tanto o melhor. A vida em Draaj permanece igual a sempre - só o nome do rei mudou.

Os desastres naturais do oeste nunca alcançaram Draaj. Rumores de um Grande Terremoto chegaram com os comerciantes de passagem, mas nem mesmo o tremor mais leve ou estremecimento perturbou a cidade. Draaj foi inundada por uma das primeiras Tempestades de Tyr, contudo. Os campos de lama inundaram, arruinaram colheitas e mataram alguns cidadãos de Draaj antes da chuva parar e os ventos e raios amainarem.

Não levou muito tempo para os templários limparem a cidade após a tempestade ou para Rei Atzetuk atenuar os medos dos cidadãos dele. Ele pediu sacrifícios para satisfazer os elementos, e as pessoas de Draaj aprovaram. Atzetuk enviou seus guerreiros ao deserto para acharem cativos merecedores de morrer na grande pirâmide de Draaj, e, antes que a semana tivesse passado, rios de sangue correram pelos degraus de pedra da pirâmide. Por causa da proximidade relativa à Tempe-

tade Cerúlea e porque as Tempestades de Tyr passam frequentemente à vista de Draaj enquanto eles varrem o continente, os sacrifícios se tornaram um ritual regular. Os cidadãos acreditam que o sangue manterá as tempestades afastadas - afinal de contas, isso é o que o rei deles lhes contou.

Os problemas em Raam refletiram em Draaj. Os templários e psions assistem aos eventos que se desdobram como presságios do que poderia acontecer em Draaj se a ilusão que eles teceram ao redor de Atzetuk algum dia for desvendada. Mais, muitos refugiados fugiram Raam e buscaram refúgio em Draaj. A maioria destes expatriados achou só a morte, ou nos lodaçais ou sobre a pirâmide sangrenta no coração da cidade. Em algum momento, esses exilados perdidos acharão uma voz e gritarão suas queixas - e talvez os cidadãos de Draaj ouçam esse grito. Os líderes secretos temem que a sociedade de Draaj desmorone se as pessoas perderem a fé no Rei Atzetuk.

O próprio Atzetuk representa outro problema para a liderança secreta de Draaj. Diariamente, o jovem ganha cada vez mais confiança. A convicção dele na própria divindade fortalece. Logo, os mestres do Caminho suspeitam, eles perderão controle sobre o jovem. Enquanto eles não querem que Draaj seja superada pela anarquia e violência, eles também não querem deixar a autoridade que ganharam desde a morte de Tectuktitlay. Se Atzetuk continuar se afirmando, os mestres do Caminho e os Sacerdotes das luas poderão decidir remover o rei que eles puseram no trono. Afinal de contas, eles argumentam, Draaj sobreviveu à morte de um rei. Seguramente sobreviverá à morte de um segundo.

A Aliança Velada: a Aliança Velada de Draj está obstruída pela liderança pobre e pela indecisão. A líder atual, Chimali Zaachila (Hum) finge ser muito mais poderosa do que ela realmente é. Sua carência de habilidade e treinando a torna relutante em lançar qualquer programa ousado que poderia revelar o segredo dela. Assim, a Aliança não tem nenhum espião em postos importantes, nenhum programa ativo direcionado a contrariar o rei e os templários dele e nenhum plano para realizar qualquer coisa de importância duradoura.

A Aliança em Draj oferece alguma ajuda a preservadores visitantes, mas tem pouca coisa para ser mais que um clube secreto para magos.

Nibenay

Nibenay foi afetada pelos acontecimentos monumentais dos últimos meses, pois o Rei Sombra mudou sua abordagem para governar as massas e lidar com cidades estado vizinhas. Como Hamanu e Lalali-Puy, Nibenay (que compartilha o mesmo nome do domínio dele) testemunhou as mortes do Dragão e dos outros reis feiticeiros.

Ele viu Rajaat escapar para além do véu de Athas para deslanchar sua vingança contra aqueles que o traíram. Ele também viu Rajaat derrotado pelos esforços de meros mortais da cidade de Tyr. Após estes sinais e presságios, Nibenay percebeu que era tempo de refletir sobre como melhor reger a cidade dele, pois o tempo de mudanças tinha vindo.

A cidade estado de Nibenay, localizada a leste de Tyr, na ponta norte da Floresta Crescente, ostenta uma população de cerca de 25.000. Ela mal sentiu os efeitos do Grande Terremoto, já que protegida

pela Montanha Quebra vento. Nibenay, assim, também tem sido até agora poupada das Tempestades de Tyr e da inquietação crescente que se esparrama pelos Planaltos. Se o Rei Sombra conseguir, nenhum desses problemas jamais alcançará o domínio dele.

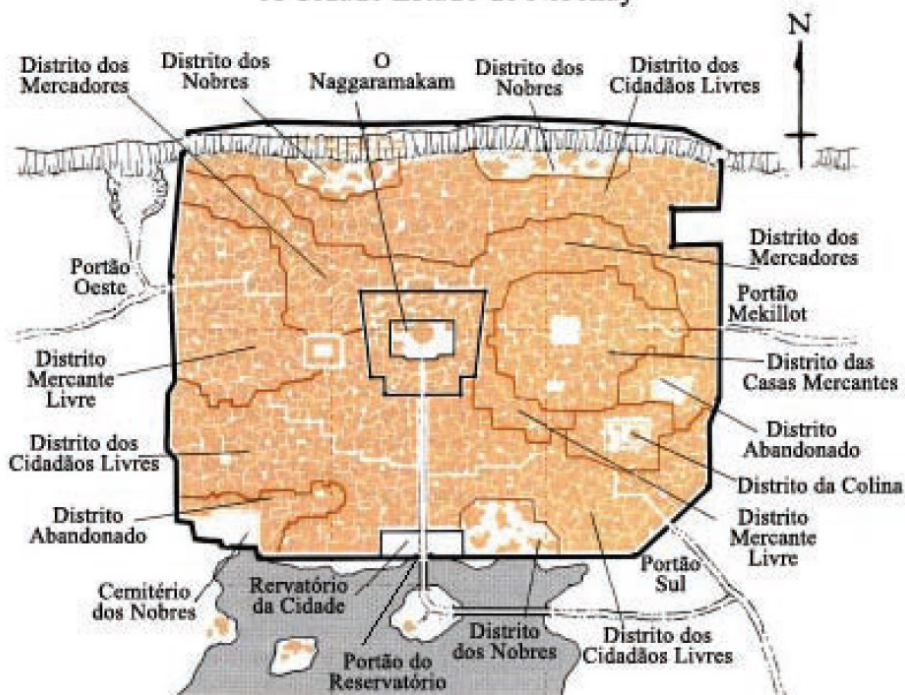
Governo: o rei feiticeiro Nibenay costumava ficar por trás dos panos. Ele foi chamado o Rei Sombra porque raramente saía de Naggaramakam, a sub cidade murada dele. As templárias dele, que são todas mulheres, administram a cidade com habilidade e grande cuidado.

Porém, agora o Rei Sombra ficou mais proeminente. No passado, o cidadão livre comum poderia esperar ver uma vez, talvez duas, o Rei Nibenay na vida inteira. Desde o tempo do Grande Terremoto, Nibenay assumiu um papel mais ativo. Ele ainda permite às templárias dele lidar com os afazeres diários do governo, mas agora Nibenay direcionou sua atenção para longe das perseguições eruditas misteriosas que uma vez ocuparam seu tempo para estar presente para os nobres da cidade e cidadãos livres.

Do poderio militar de Nibenay nunca se duvidou, mas também nunca foi a preocupação principal do Rei Sombra. Agora ele ativamente busca entender suas forças e busca modos para melhorar o poder e prontidão delas. Enquanto a cidade costumava parecer segura em sua própria posição, agora parece estar se preparando para combater um inimigo que só o Rei Sombra sabe. O problema é que o inimigo é a mudança, e nenhum exército que Nibenay levante poderá parar essa maré inexorável.

Após toda essa sublevação, os nobres de Nibenay continuam cuidando e mantendo as fontes borbulhantes que cercam a

A Cidade Estado de Nibenay



cidade. Eles não sabem o que fazer com o interesse súbito do Rei Sombra nos negócios da cidade, mas muitos deles estão buscando modos para melhorar as próprias posições se pondo mais íntimos do, anteriormente elusivo, rei.

Trocas e comércio: como sempre, o artigo principal da cidade soberana é a madeira selecionada das árvores agafari da Floresta Crescente. Os artesãos de Nibenay dão forma à madeira em escudos, lanças e clavas que são então vendidas pela Região de Tyr. A madeira é extremamente dura e a melhor coisa depois do metal em Athas.

Os comerciantes continuam administrando um comércio vivo com Urik, Tyr e Ba-

lic. Além disso, a madeira, o cobre, o arroz, as frutas e as especiarias de Nibenay são desejadas nas outras cidades estado. A aldeia cliente de Nibenay, Cromlin, localizada nas orlas do Mar de Areia, permanece um dos únicos vínculos com Draaj. Por isso, os comerciantes de Nibenay têm uma linha quase exclusiva para transportar bens de comércio para e da cidade estado do norte.

Os negócios com Raam desmoronaram (entretanto há boatos de que Nibenay está construindo o exército dele para restabelecer ordem naquela cidade), mas as condições entre Nibenay e Gulg nunca foram melhores. No passado, as duas cidades estado competiam pelos recursos

preciosos da Floresta Crescente e batalhas freqüentemente foram travadas pelo controle do bosque.

As duas cidades soberanas, na verdade, nunca foram para a guerra, o que era bom para Gulg. O domínio de Lalali-Puy não duraria muito se Nibenay decidisse lançar seu poder inteiro sobre a cidade estado menor. Desde os eventos que viram o nascimento da Tempestade Cerúlea, os dois líderes puseram de lado suas diferenças e começaram a trabalhar juntos. O rei feiticeiro e rainha feiticeira se encontraram em duas ocasiões separadas desde que eles voltaram às cidades soberanas deles depois de participar na batalha contra Rajaat. Quais serão os resultados finais dessas reuniões (e até mesmo se elas continuarão) permanecerá um mistério, mas é conhecido que Nibenay começou a mostrar mais respeito pela floresta. Para toda árvore que um escravo nibenês puxa do solo, outro escravo planta duas mais.

Condições em Nibenay: embora não tenha havido nenhuma mudança grandiosa na vida em Nibenay, foram inseridas ocorrências bastante estranhas na rotina para dar um giro diferente na cidade estado. Por exemplo, os cidadãos comuns e até mesmo nobres poderosos nunca esperaram ver o Rei Sombra, quanto mais freqüentar sua corte. Agora o Rei Sombra faz regularmente aparecimentos públicos e demonstra uma preocupação ativa com a comunidade dele. Isto não significa que a vida é mais dura ou mais fácil do que sempre foi. Só é diferente se um cidadão ou visitante viola uma lei e não tem dinheiro para subornar um templário, então esse cidadão ou visitante ainda vai terminar nas senzalas de escravos de Nibenay.

A outra mudança principal é a perspectiva da cidade no que diz respeito a as-

suntos de natureza marcial. O Rei Sombra e os templários dele parecem estar concentrando muitos de seus esforços em manter o poderio militar de Nibenay. O exército regularmente pratica na arena e patrulhas na zona rural circunvizinha aumentaram drasticamente. Além disso, os cidadãos livres e os nobres foram obrigados a servir na defesa de Nibenay. Os templários estão ocupados organizando-os em milícias de meio período e arrematando sessões de treinamento. O que realmente preocupa o Rei Sombra, além da agitação e da sublevação que parecem estar se esparramando pelos Planaltos, são os rumores que clamam que Dregoth voltou. Nibenay sabe quão poderoso o rei feiticeiro de Giustenal era. Dregoth era só superado em poder apenas por Borys, o Dragão. Se Dregoth e a cidade dele, de alguma maneira, voltaram dos mortos, Nibenay quer estar preparado. Afinal de contas, a cidade estado de Nibenay é uma das mais próximas às ruínas da antiga Giustenal, e ele não tem intenção alguma de perder o domínio dele para um rival que foi destruído dois milênios atrás.

A Aliança Velada: a Aliança de Nibenay tem um ódio absoluto contra profanadores. Isto levou a um artigo raro sob o sol carmesim de Athas - idealismo. Com a ajuda de uma força espiritual antiga conhecida como o zwuun que reside nas fontes termais fora da cidade a Aliança faz o que pode para proteger magos que usam magia preservadora.

A Aliança não se sente capaz de se opor ao Rei Sombra diretamente, assim dirige suas atividades contra profanadores menores. Thagya Phon (Hum) conduz a Aliança de Nibenay, apesar de a saúde dele ter começado a dar sinais de fraqueza nos últimos anos. Ele tem duas metas

que deseja realizar antes de morrer: Ele há muito deseja descobrir no que os escravos estudiosos de Nibenay têm trabalhado em Naggaramakam, e ele sonha empalar a cabeça do Rei Sombra no pedestal de obsidiana que se ergue no chão do estabelecimento espartano dele.

Gulg

A cidade estado de Gulg, com sua população de 12.000, fica dentro da porção meridional da Floresta Crescente, quase diretamente a leste de Tyr. Estando a leste das Montanhas Quebra vento, Gulg foi poupada da devastação que o Grande Terremoto causou nas cidades e aldeias a oeste. Isso não significa que a vida em Gulg permaneceu inalterada pelas mudanças que varrem os Planaltos. De algumas formas significantes, Gulg foi a que mais mudou.

A rainha feiticeira de Gulg, Lalali-Puy, é a monarca absoluta do reino dela. Os súditos dela consideram-na a Oba, a Deusa da Floresta. Durante os séculos em que ela esteve no poder, Lalali-Puy veio a apreciar o culto e a adoração que seus súditos tinham por ela. De fato, embora ela lembre de suas origens como uma Campeã de Rajaat e uma rainha feiticeira, ela prefere pensar nela como a deusa que seu povo acredita que é. Para a Oba de Gulg, a abundância de chuva - mesmo a chuva violenta que acompanha uma Tempestade de Tyr - é uma bênção para Athas. Ela anunciou que esta bênção é um presente da Deusa da Floresta. "Gulg não mais se preocupará somente com o bem estar de Gulg," a Oba declarou ao seu povo. "Onde quer que a chuva caia, lá a floresta crescerá. E onde quer que a floresta cresça, a Deusa da Floresta estará lá, pois todas as florestas pertencem à Oba".

Atrás da retórica, Lalali-Puy quer na verdade ajudar a reestabeler a vida de Athas. Os gulgos sempre tiveram um entendimento iluminado da natureza interconectada de toda a vida, assim eles sempre trataram a floresta como um recurso precioso que deve ser mantido e não deve ser esgotado. Esta atitude vem diretamente da Oba o que pode parecer estranho já que ela é uma profanadora de poder extremo. Desde que assumiu Gulg, porém, ela aprendeu temperar seu uso de magia profanadora a favor de manter a floresta dela saudável.

É claro, esta atitude era um dos fatores que contribuíam para os problemas com Nibenay. Os nibeneses viam a floresta como um recurso a ser explorado, não uma coisa vivente que se preocupa com seus habitantes assim como eles se preocupam com ela. Todavia, Lalali-Puy deu o primeiro passo para uma existência pacífica com Nibenay, indo a ponto de ensinar para o rei feiticeiro como preservar o ambiente fornecedor de vida da Floresta Crescente. A motivação da Oba não é completamente abnegada. Ela acredita que quando as florestas voltarem para Athas ela será divinizada por todas as raças, assim como ela o é em Gulg. "Deixe Nibenay e Hamanu jogarem como reisfeiticeiros," ela decidiu "pois no fim eu serei como um deus para todo o Athas".

Governo: em muitos aspectos, Gulg não é como quaisquer das outras cidades estado da Região de Tyr. É uma cidade viva, crescida em vinhas e árvores, e não construída de tijolo e pedra. As paredes exteriores da cidade, por exemplo, consistem de uma espessa sebe de árvores espinhosas. A Oba mora nos galhos mais altos de uma enorme árvore agafari, enquanto os templários dela habitam os

A Cidade-Estado de Gulg



mais baixos galhos. Não existem estradas pavimentadas ou de paralelepípedo que atravessam Gulg. Ao invés, caminhos de floresta e trilhas fazem seu caminho por entre suas árvores. Houve algumas mudanças importantes no modo que Gulg é governada. A Oba permanece a dona de tudo, distribui comida e água, e outros suprimentos onde são mais necessitados. Os templários dela continuam supervisionando o exército, aspectos econômicos e agrícolas da comunidade em nome da deusa da floresta. A nobreza ainda é uma posição ganha, não uma concedida por um acidente de nascimento. Os nobres caçam na Floresta por carne fresca, enquanto os escravos comandados pelos templários recolhem as frutas selvagens castanhas e bagas que fazem parte das

preocupações da dieta da comunidade. Lalai-Puy é uma rainha dragão no terceiro estágio. Ela usa o caminho e as habilidades mágicas poderosas dela para aparecer ante o povo dela como uma mulher jovem bonita com cabelo longo, sedoso e pele escura. Ela nunca aparece em público sem as ilusões dela ativas, porque ela não quer que as pessoas a vejam na verdadeira forma de dragão dela.

Trocas e comércio: as estranhas práticas de comércio de Gulg não mudaram por muitos séculos, assim, comerciantes que chegam à parede de espinhos devem estar preparados para fazer negócios pelas regras de Gulg. Um templário é nomeado para o empório de cada casa mercante onde ele ou ela permuta em nome das

peças da cidade. A Casa Inika, a única dinastia mercante com laços diretos com Gulg, continua sendo a via primária para exportar bem para outras cidades estado, apesar de outras casas poderem e manterem empórios.

Visitantes na cidade têm que ficar em áreas restringidas, como os gulgos desconfiam dos estrangeiros. Com as idéias destrutivas que emergem de lugares como Tyr e Raam, a Oba e os templários dela sofrem grandemente para manter visitas longe das pessoas comuns de Gulg.

O que mudou é que comerciantes de Nibenay são tolerados agora dentro dos confins de Gulg (pelo menos tanto quanto outros comerciantes são tolerados). A suspeita e o ódio construídos em séculos de tensão e conflito não podem ser apagados da noite para o dia, mas desde que a Deusa da Floresta e o rei feiticeiro começaram a cooperar, também o povo das duas cidades o fez. É um exemplo que o resto de Athas deveria tentar emular - se puder ser demonstrado que estes dois construíram uma paz duradoura de fato.

Condições em Gulg: a vida sempre foi mais tolerável em Gulg que em quaisquer das outras cidades estado debaixo da regência dos reis feiticeiros. Em alguns aspectos, a vida melhorou de fato para os gulgos. A recém encontrada cruzada da Oba para restabelecer Athas a tornou mais piedosa e generosa para os cidadãos leais dela. No espírito de cooperação, ela selecionou os melhores templários para viajar a Região de Tyr e esparramar a palavra de restauração. Esses templários têm um propósito duplo. Primeiro, eles ajudam a mostrar ao resto dos Planaltos como trabalhar em harmonia com natureza que Lalali-Puy espera acelerará o reflorestamento do mundo. Segundo, os

templários dela passam adiante a história de que a chuva é uma bênção da Oba, assim aumentando o número das pessoas que conhecem e acreditam em Lalali-Puy. Com exceção da ajuda que estes templários proveram a Nibenay, nenhuma outra cidade estado foi visada até agora pela força seleta da Oba. Ao invés, os templários visitam aldeias e comunidades de oásis, ensinando e orando conforme as circunstâncias permitem. Alguns lugares deram boas vindas aos templários, outros os afugentaram. Essas comunidades que experimentaram uma Tempestade de Tyr de fato, por exemplo, são rápidas em atacar qualquer um que reivindica ser associado às propriedades temerosas dela, enquanto aqueles que desesperadamente precisam de água os convidam.

A Aliança Velada: uma mudança significativa na sociedade de Gulg concerne à Aliança Velada da cidade. A Aliança Velada de Gulg sempre trabalhou ativamente para restabelecer Athas à sua glória verde e nunca se opôs diretamente à vontade da rainha feiticeira. Agora que a Oba declarou suas intenções por restabelecer Athas, os dois parecem ter menos motivos para lutar. A Oba até mesmo estendeu uma “folha de paz” para a Aliança e convidando aos preservadores para retirar o véu de segredo e se unirem à missão da deusa da floresta para salvar o mundo. A Aliança ainda não respondeu, mas rumores persistem que os preservadores logo sairão de seu esconderijo na cidade floresta. O líder da Aliança, Aukash-Pad (Hum) está totalmente comprometido com restabelecimento da força vital de Athas. Se a Oba continuar trabalhando genuinamente pela mesma meta, ele pode ser forçado a unir-se a ela para o bem do mundo.

Balic

O rei feiticeiro Andropinis uma vez governou Balic dos confins aéreos do Palácio Branco, não longe das orlas poeirentas do porto de silte da cidade. Um dia no Ano da Agitação do Amigo, ele subiu a bordo da armada de silte dele e partiu afora para o lado distante do Mar de Areia. Uma viagem da qual ele nunca voltou.

A cidade estado, localizada sudeste de Tyr nas orlas retiradas do Estuário da Língua Bifurcada, tem uma população de aproximadamente 28.000 Balic sofreu em várias frentes nos últimos anos. No Ano da Agitação do Dragão, quando Tyr recusara pagar a taxa do Dragão, coube a Balic compor a perda acrescentando um extra de mil escravos a sua contribuição. O ano seguinte, a Fúria da Montanha, testemunhou a Turbação da Península, uma curta guerra na qual um pequeno exército de gigantes infestou a maioria da Península Bálica. A metade do exército de Balic e um quarto de seus campos foram destruídos na batalha. A cidade estado ainda estava se recuperando quando Andropinis sucumbiu à vingança de Rajaat alguns anos depois. Hoje a cidade estado não tem um rei feiticeiro para conduzi-la ou protegê-la das devastações de Athas. Balic sempre teve uma tradição da ilusão da democracia. Andropinis reivindicou ter sido eleito livremente à posição dele, os templários foram eleitos para mandatos de dez anos pelos cidadãos livres, e até mesmo os nobres (chamados patrícios) foram autorizados a participar do processo governamental selecionando os membros para frequentar a Câmara dos Patrícios regularmente. Embora essa democracia não fosse real, ainda assim ensinou às pessoas uma possível maneira de uma sociedade livre funcionar. Quando se espa-

lharam as notícias de que Andropinis se fora (ele tinha sido encarcerado no Negro por Rajaat), várias facções pediram uma eleição nova.

Os principais na disputa pela posição de ditador de Balic eram Oriol de Magestals, Primeiro Locutor dos Patrícios (Hum); Zanthiros General do exército de Balic (Hum); e Primeira Templária Asthira (Hum). Antes dos votos finais puderem ser contados, Tabaros, o patriarca de Casa Wavir, fez o movimento dele. A casa mercantil tomou o Palácio Branco, o porto de silte e todo o território envolvido e declarou Tabaros como o Lorde Mercante de Balic. Isto não caiu bem para as Casas rivais de Wavir. Nem a Casa Tomblador nem a Casa Rees queriam perder essa oportunidade, assim cada destas dinastias mercantis assumiu as porções restantes da cidade.

Governo: hoje Balic é dividida em três partes, cada uma controlada por um Lorde Mercante diferente. Estas partes cooperam em certo nível, mas batalham pela supremacia em todos os outros. O bloco de maior controle é de Lorde Tabaros (Hum) de Casa Wavir, enquanto Lorde Kaladon da Casa Tomblador (Hum) e Senhora Essen da Casa Rees (Hum) controlam blocos menores de igual tamanho. A mesma cooperação que permite aos três rivais juntamente manter a aldeia mercante principal de Altaruk lhes permite manter Balic funcionando como uma grande cidade estado.

No que interessa aos estrangeiros, os três líderes formaram um conselho trino para reger a cidade depois da queda de Andropinis. Enquanto tal conselho existe e os três rivais regularmente se encontram para manter a cidade estado forte o bastante para se opor a invasores, cada

um trabalha por debaixo dos panos para construir as próprias bases de poder e derrubar os rivais.

Cada Lorde Mercante tem uma visão diferente do mundo e do modo como Balic deveria ser governada. Por exemplo Wavir quer libertar todos os escravos, proscrever os profanadores, acolher os preservadores na sociedade, e montar um verdadeiro estado democrático. O modo para realizar isto, o Lorde Tabaros acredita, está em ações rápidas e medidas severas. Infelizmente, Tabaros tem mais de 100 anos e pode não conseguir ficar no poder por muito tempo. Publicamente, o Lorde Mercante aparece tão afiado e saudável quanto sempre, mas reservadamente ele sofre as fraquezas de idade e enfermidade. Ele esperava passar a liderança há muito tempo para o filho dele, mas o filho morreu quando salteadores atacaram a caravana dele quatro anos atrás.

O próximo provável candidato, a neta de Tabaro, Tarinne (Hum), não está pronta para as responsabilidades ainda (ou assim pensa Tabaros). O Lorde Kaladon quer continuar a ditadura — com ele como rei de Balic. A Senhora Essen, enquanto isso, acredita que a cidade estado deveria nada além de uma gloriosa vila mercante, servindo para encher os cofres da Casa Rees e tornado-a a mais poderosa casa mercante em toda Região de Tyr. Desnecessário dizer, nenhum dos lados quer ver o outro ganhar uma vantagem significativa. Os templários que concordaram em jurar lealdade a um dos Lordes Mercantes foram afastados de suas tarefas burocráticas. Contudo, as casas mercantes têm seus próprios administradores com que se preocupar, assim, quaisquer templários que não sejam confiáveis são elimi-

nados. (Um pequeno número de templários ainda permanece leal a Andropinis escondeu-se e continua a trabalhar secretamente, embora tenham pouco poder e esperanças de ganhar alguma coisa na situação atual).

Aos patrícios são permitidos vários níveis de participação no governo, a depender de que casa mercante detém o poder sobre o território em que suas terras estão. Sobre o controle de Wavir, os patrícios têm direito à participação integral. Sob a Casa Tomblador, os nobres são tratados pouco melhor que os escravos, enquanto a Casa Rees lhes dá a liberdade de cuidar de seus próprios negócios — desde que atinjam as quotas de produção que a Senhora Essen estabeleceu para cada família nobre.

Trocas e comércio: já que os Lordes Mercantes controlam Balic, o comércio desempenha um papel importante em todos os níveis sociais. Se há um aspecto que realmente cresceu desde a queda de Andropinis, foi a atividade mercantil de todos os tipos. Os principais produtos de Balic continuam a ser sal, prata, gado para corte e couro. Cada uma das Casas Mercantes controladoras opera empórios através dos Planaltos nas cidades estados e vilas, assim como na cidade de Celik ao sul.

A Casa Wavir mantém boas relações comerciais com Tyr e relações cordiais com Gulg e Nibenay (assim como as outras casas rivais também). A Casa Tomblador tem fortes laços com Urik, mas conduz quase nenhum negócio em Tyr. D três asas, só ees envia caravanas para Raam regularmente na esperança de conseguir alguma influência naquela sociedade problemática.

Condições em Balic: Balic é uma metrópole limpa e confortável, às margens de uma bacia de silte. Ela não foi tocada pelo Grande Terremoto, mas outros desastres deixaram suas marcas no local nos últimos anos. Para a maioria, entretanto, a vida sob os Lordes Mercantes é consideravelmente melhor do que era sob o controle do cruel e opressor Andropinis. Mesmo o território controlado pela Casa Tomblador, cujo Lorde tenta se tornar o novo ditador de Balic, é agradável quando comparado às atrocidades que antigo governante.

Na superfície, a cidade parece ser uma metrópole se esparramando, não uma cidade dividida. Nenhuma muralha separa um território de outro, nenhum guarda espera para cobrar pedágio enquanto os cidadãos passam de um bloco para outro. Para os nativos, entretanto, há uma linha clara entre o domínio de um Lorde Mercante e de outro. O de Wavir é livre e radiante, o de Tomblador é opressor e sombrio, e o de Rees é como um extenso campo de trabalho onde todos laboram para o benefício do Lorde Mercante.

Embora pareçam cooperar pelo bem da cidade, os Lordes Mercantes movem uma guerra secreta uns contra os outros de que todos sabem, mas poucos entendem. Nenhum dos Lordes Mercantes quer deixar esse conflito assumir as proporções de uma completa guerra civil, mas eles chegaram muito próximos disso nos últimos meses. Caravanas foram assaltadas ou sabotadas, armazéns saqueados ou reduzidos a cinzas e agentes importantes foram assassinados em todos os lados. Até onde cada um está disposto a levar essa situação antes de uma solução melhor ser encontrada não se sabe.

Para evitar outra guerra com os gigantes,

a Casa Rees enviou representantes à bacia de silte para negociar uma paz duradoura. Nenhum contrato foi acordado, mas parece que Bali poderá logo ter um tratado com os geralmente hostis gigantes. Os três na disputa pelo governo de Balic antes dos Lordes Mercantes agirem ainda estão ativos na cidade estado. Oriol, o Patrício dedicou sua casa nobre ao Lorde Tabaros, embora ele esteja pronto para se retirar da linha de frente se o ancião ficar muito doente para governar. O General Zanthiros fugiu da cidade com uma pequena, mas significativa, porção da milícia da cidade. Seu bando opera como uma tribo salteadora ao longo da península, esperando pela oportunidade para retornar a Balic e tomar o poder. A templária Asthira, enquanto isso, se esconde da cidade. De seu lugar às sombras, ela continua a manter contato com muitos templários que ainda têm funções no governo, assim como com aqueles que resolveram se esconder. Ela espera eventualmente subverter os Lordes Mercantes, que ela acredita que tomaram o poder ilegalmente. Persistem rumores sombrios de que Andropinis é capaz de contatar seus leais templários (tais como Asthira) de sua prisão dimensão conhecida como o Negro. Esses não podem ser confirmados nem negados neste momento, mas o pensamento de que Andropinis continua a exercer influência sobre a cidade deixou a Aliança Velada da cidade mais do que preocupada. Se os rumores forem verdadeiros, Andropinis está operando com os templários exilados ou com alguém atualmente no poder em algum lugar da cidade?

A Aliança Velada: Como outras organizações em Balic, a Aliança Velada a cidade é dirigida por uma liderança eleita. Por essa

ração, um não mago lidera a Aliança. Ramphion (Hum) mantém sua posição há 13 anos, ganhando quatro eleições seguidas a próxima deve ocorrer mais tarde neste ano, e Ramphion poderá finalmente passar adiante seu papel de líder da Aliança. Ele tem fortes laços com a Casa Wavir, embora a Casa Rees tenha começado a paparicar os preservadores. Ramphion ouve a todos os lados, na esperança de desempenhar o papel de pacificador caso as três facções um dia recorram à guerra civil. A etivos no momento: tornar Balic uma verdadeira sociedade democrática e descobrir se os rumores sobre Andropinis são verdadeiros.

As vilas

Centenas de vilas marcam a Região de Tyr, embora apenas um punhado seja mais ou menos de instalações permanentes. O resto surge da noite para o dia, próspero por um período, então sucumbe ao ambiente, conflito interno ou ao fio da espada de saqueadores. Todas as vilas marcadas no mapa se encaixam na categoria das permanentes, mas somente as mais prósperas e únicas são descritas aqui.

Altaruk

Altaruk é uma vila cliente da Casa Mercante Wavir, Rees e Tomblador. Essa grande vila mercante está localizada na cabeça do Grande Garfo do Estuário da Lín. Bem fortificada, uma muralha de 4,5m cerca a vila e 500 mercenários livres a defendem. Altaruk é comandada por Arisphistaneles (Hum), um poderoso preservador que permite à Aliança Velada usar sua vila como lugar de encontro.

A vila é regularmente atacada pelos gigantes da ilha da Língua Fendida, e o Grande Terremoto enterrou partes de

Altaruk sob escombros das montanhas vizinhas. Como sempre, as casas mercantes de Balic estão em processo de reconstruir a vila, pois ela serve de dissuasor chave para saqueadores ao longo desta porção das estradas de comércio. A proteção é estendida às caravanas de outras casas mercantes, desde que paguem o pedágio quando passarem por Altaruk.

Cromlin

A vila comercial de Cromlin fica ao longo da costa do Mar de Areia, nordeste das Montanhas do Espinhaço Negro. A Casa Shom de Nibenay administra Cromlin, cuidando da grande maioria dos negócios do norte desde o colapso de Raam. Os mercadores de Cromlin usam gaivotas da areia para navegar os bancos de silte, mantendo abertas as rotas de comércio para a vila de Costa Quebrada. Os navegadores dos bancos de silte que trabalham fora de Cromlin são muito requisitados, pois eles pertencem ao grupo seletivo daqueles que podem liderar gaivotas da areia pelos caminhos enterrados.

Cromlin é um lugar selvagem cheio de pessoas muito indomáveis para viver em cidades. Ela abriga ladrões de todos os tipos, serve como refúgio para piratas e outros pilantras, e atrai uma estranha coleção de almas aflitas para sua costa arenosa. O Mestre Mercador Hurdll Crost (Hum) e seus agentes fazem vista grossa a esses personagens sombrios desde que fiquem para fazer negócios em sua vila.

Vila escondida

A tribo de ex escravos conhecida como os Livres estabeleceu a Vila Escondida numa cratera remota nas colinas entre Tyr e Urik. Desde que a vila foi originalmente fundada, a tribo progrediu de um bando

de saqueadores para uma comportada casa mercante. A vila permanece escondida para se proteger de Urik, mas os membros da tribo viajam confiantes para Tyr regularmente, e se tornou uma vila cliente da Cidade Livre de Tyr.

Embora “Vila Escondida” permaneça como o nome da comunidade, houve uma moção para que se chamasse a vila de “Liberdade.” Isso não é uma prioridade para o Governador Drog (Anão) ou para o Mestre Mercante Bartras (Humano) na lista de coisas para fazer, entretanto. Abrir rotas comerciais para o oeste é, e os Livres começaram a negociar com as vilas pterrans da Hinterlândia em nome de Tyr. A Casa Vordon quer estabelecer um acordo de comércio exclusivo com os pterrans, entretanto, e pode causar problemas ao ex escravos.

Leopoldus Norte e Sul

As vilas gêmeas de Ledopolus Norte e Sul ficam em lados opostos do Grande Garfo do Estuário da Língua Fendida. Essas comunidades de anões empregam gaivotas da areia para cruzar o estuário, fornecendo uma rota mais rápida entre o Triângulo de Marfim e pontos ao sul. Além das gaivotas da areia, os anões estão construindo calçadas de pedra para a ilha montanhosa de Ledo. Esses caminhos estão muito próximos de serem terminados.

Ogo

Ogo é uma das maiores vilas halflings na Floresta das Montanhas. Foi construída ao redor de uma enorme pirâmide de degraus e consiste em um amontoado de construções de pedra. O Chefe Urga-Zol-tapl (Halfling) governa a vila, e viajantes encontrem talvez até uma oportunidade de escambo ao invés de terminarem na

panela. Isso não quer dizer que os halflings de Ogo são menos selvagens, mas que eles têm um histórico de lidar com culturas “civilizadas”. A tribo regularmente envia guerreiros halflings a Urik como parte um acordo com o Rei Hamanu, por exemplo. O Chefe Urga recebe uma quantidade de obsidiana em troca dos serviços de 200 guerreiros halflings a cada ano.

Vista Salina

A vila de Vista Salina, aninhada nas Montanhas Mekillot, é um esparramado caótico de tendas e construções localizadas dentro de uma grande caverna na face oriental da montanha. Ex escravos de todas as raças compõem a comunidade. A tribo originalmente praticava o saque como sua ocupação primária, mas hoje é famosa devido a uma espécie extravagante de narrativa conhecida como teatro. As trupes ambulantes de teatro são bem vindas em toda a Região de Tyr, embora eles se apresentem como mercadores independentes da Casa Fyra (um disfarce para as atividades de Vista Salina). As trupes se apresentam para caravanas, em vilas de oásis e mesmo nas cidades estados de Tyr, Nibenay e Balic.

Walis

A pequena vila de Walis, escondida num cânion nas colinas das Montanhas Ressonantes, controla uma das poucas minas de ouro ativas em todo o Athas. Ela fica no topo de um alto pico de pedra ao qual só se pode chegar por um balde de carga operado pelos habitantes locais. A Casa Tomblador de Balic administra a vila e a mina de ouro, e seus mercenários protegem a Estrada de Ouro que leva à Altaruk. Uma companhia de seis profanadores vive na vila e a protegem de ataques.

Outros pontos de interesse

Outras localidades na Região de Tyr incluem oásis, ilhas, ruínas, marcos e pontos de especial interesse. Uns poucos desses são descritos abaixo.

Oásis fonte prateada

A tribo élfica Mão Prateada controla o Oásis Fonte Prateada, localizado ao longo da estrada de comércio entre Tyr e Urik. Diferente das tribos élficas típicas, os elfos Mão Prateada de cidaram parar e estabelecer uma pequena vila. O oásis não tem nada de prata, entretanto, com a exceção das moedas no cofre do chefe élfico. A água é ruim e turva, mas é potável e as árvores próximas oferecem algum abrigo do impiedoso sol.

O complexo fortificado ao redor do oásis é controlado pelo chefe da tribo, Toramund (Elfo) Pelo preço de duas peças de prata, os visitantes poderão adentrar as muralhas de pedra onde eles recebem acesso ao pequeno lago de água de gosto ruim. Os elfos mantêm também um pequeno mercado dentro do complexo.

Oásis poço do Grak

Uma fortaleza de tijolos de barro protege o lago chamado de Poço do Grak. Por duas peças de cobre (ou o equivalente), Grak (Meio Elfo) e seus mercenários deixarão um viajante entrar para usar a água. Boatos persistem de que há uma tumba escondida cheia de tesouros do Grak, ainda que Grak negue a existência de tal tumba sempre que os visitantes perguntam por ela.

Ilhas do estuário da língua bifurcada

As ilhas do Estuário da Língua Fendida, in-

cluindo Ledo, Paladar de Dragão, Lybdos e Mytinene, são o lar de tribos de gigantes. Os gigantes se apresentam nas duas variações athasianas — humanóide e cabeça de fera. Ledo é um penhasco rochoso cujos habitantes sobrevivem caçando e trocando sacos de pederneira com caravanas mercantes. Embora geralmente amigáveis, os gigantes de Ledo acreditam que os anões vizinhos pretendem assumir o controle de sua montanha cheia de pederneira, então eles reagem violentamente contra os anões.

Palato de Dragão contém uma cadeia de montanhas muito altas que recebem muita chuva. A chuva corre ladeira abaixo em três grandes fluxos, que eventualmente despaguam nos lodaçais no estuário. O clã de gigantes aqui cria ovelhas e pomares de oliveiras, e freqüentemente recebem bem visitantes que trazem coisas que eles não conseguem produzir autonomamente — especialmente néctar de kank. Canção da Sereia, uma ilha no Garfo Pequeno, não contém um clã de gigantes. De fato, ninguém sabe o que vive na ilha, mas aqueles que viajam por perto freqüentemente ouvem uma canção assombrosa. A canção é de natureza mágica, e aqueles que a ouvirem sentir-se-ão compelidos a procurarem sua origem — ainda que isso signifique se afogar no silte ao redor da ilha. A lenda diz que uma feiticeira antiga está presa na ilha, e que a canção é seu pedido de ajuda. O mais cétricos dizem que não passa do lamento de uma terrível criatura. Seja qual for a origem da canção, sua melodia é tão letal quanto o ferrão de um wixit.

Ruínas de Kalidnay

Kalidnay, localizada ao sul de Tyr, foi uma das cidades estados tomada pelos Cam-

peões de Rajaat após o fim das Guerras Purificadoras. Governada pelo rei feiticeiro Kalid-Ma, Kalidnay estava entre as mais ricas das cidades da Região de Tyr. Um desastre desconhecido atingiu a cidade inesperadamente há alguns séculos, e hoje só um amontoado de ruínas restou. Essas ruínas foram tomadas por uma variedade de tribos salteadoras e monstros perigosos, assim, viajantes são advertidos para tomarem cuidado perto das muralhas rachadas.

Ruínas de Bodach

As ruínas da antiga Bodach ficam ao longo de um bolsão de silte a leste da Grande Planície de Marfim. A cidade remonta à Era Verde, e suas ruínas se estendem por milhas na península. Uma variedade de criaturas mortasvivas habita as ruínas, rastejando para fora dos cantos escuros quando o sol de põe todos os dias. Boatos de que um poderoso profanador controla os mortos vivos que nunca foram verificados, mas novos contos alegam que os mortos vivos não têm um mestre, pelo menos não um que esteja vivo.



A torre Prístina

Localizada a leste das Montanhas Mekillot, a Torre Prístina é um remanescente da Era Azul — uma torre de rocha branca uma vez guardada por gigantes das sombras. Mesmo após o passar de tantos anos, uma influência corruptora ainda emana de suas paredes. Quando dentro das redondezas da torre, qualquer criatura que sofrer o menor arranhão é transformada numa monstruosidade chamada de Nova Besta. Essas criaturas são horríveis e corrompidas além do comparável.

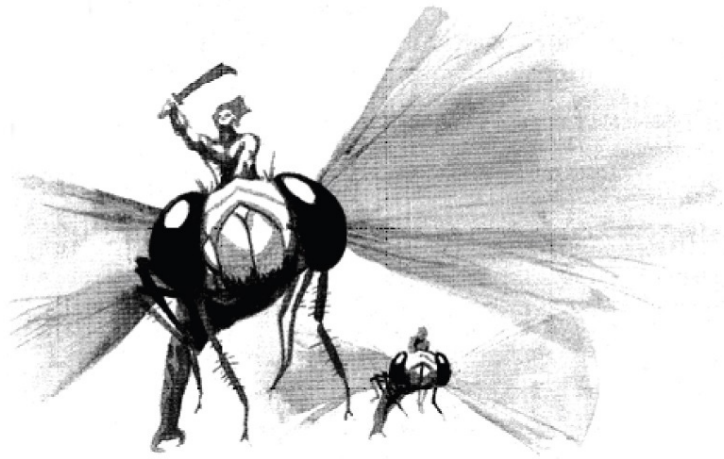
Ruínas de Giustenal

Antes uma grande cidade à margem de um grande mar, hoje Giustenal não é nada além de ruínas na costa do Mar de Areia. É um lugar assombrado, pois os gritos de morte dos cidadãos que morreram quando seu rei feiticeiro foi assassinado ainda ecoam nas ruas e avenidas cobertas de areia. O Rei Dregoth morreu 2.000 anos atrás, mas ele existe hoje como um Rei Dragão morto vivo. Ele governa Nova Giustenal, uma cidade subterrânea localizada nas profundezas sob as ruínas, onde ele concebe planos insanos e prepara sua vingança contra os reisfeiticeiros restantes.

Uma entidade chamada de Sedutor da Escuridão ronda as ruínas acima. Ela procura aqueles que usam poderes psíquicos ao alcance de sua influência e tenta fazer conta o com suas mentes. Se o Sedutor fizer conta o, ele impele a vítima a se unir a ele, levando-a à morte nas ruínas.

Bacia do dragão

A Bacia do Dragão é uma grande bacia entre Urik e Raam. Dizem as lendas que a bacia foi formada quando o primeiro



dragão libertou seu corpo da rocha viva, mas isso provavelmente é só uma lenda. O chão da bacia consiste de desertos arenosos e terras estéreis rochosas, e a Bacia contém o maior corpo de água na Região de Tyr, Poço do Lago. Uma exuberante flora e fauna circundam as margens do lago, e a água é limpa e pura.

A Bacia do Dragão permanece um lugar desolado, para se chegar até lá os viajantes devem descer 300m de escarpa íngreme e traiçoeira. Um misterioso druida chamado Enola (Mu) protege a área inteira.

Região das Areias Negras

A leste da Fonte Prateada fica a região das areias negras que a maioria dos viajantes e criaturas evitam. Dizem as lendas que magias poderosas macularam a areia e um ar de temor paira na área. Fundo dentro do trecho de deserto de ébano, uma ruína antiga abriga uma tribo de salteadores que se chamam Saqueadores das Areias Negras. Liderados por Zeburon (Humano) e seu conselheiro Fevil (Humano), os Saqueadores das Areias Negras se encontram numa infinita embriaguez de assassinatos e saques.

Estuário da língua fendida

O canal cheio de silte chamado de Estuário da Língua Fendida adentra o continente a partir do Mar de Areia por mais de 400 km.

Seus dois garfos servem como uma barreira primária para se viajar na região. Dúzias de pequenas ilhas enchem os canais, mas apenas algumas aparecem no mapa. Os gigantes habitam a maioria das ilhas, e muitos deles passar pela costa para promover saques contras as vilas e caravanas.

Moeda da região

A escassez de metal torna as moedas de qualquer tipo extremamente raras. Por essa razão, escambo e peças de cerâmica cunhadas pelas cidadestados e casas mercantes permanecem como forma primária de troca. É claro, ninguém recusará ouro ou prata quando disponível, mas a maioria dos cidadãos livres vê uma peça de ouro tantas vezes quanto a chuva inunda a vastidão de terras tórridas.

O Diário do Andarilho

Aqueles que nunca deixaram a segurança da cidade ou vila de seu nascimento, as palavras-imagens que eu espalho pela região de Tyr devem soar estranhas e alienígenas. Nesse caso as descrições das terras além de Tyr irão parecer os delírios de uma mente cozida pelo sol.

O território ao norte é tanto exuberante quanto desolado, indo além do que qualquer coisa que a região de Tyr possa oferecer em ambos os aspectos. Não há muitos lugares exuberantes, mas aonde coisas crescem em abundância e água flui livremente existem paraísos que fazem os oásis de nossa região parecerem pateticamente débeis, entretanto, se estica por uma área tão grande quanto a Região de Tyr e continua por milhas após isso.

Apenas alguns quilômetros a norte da onde a Região de Tyr termina, grandes planícies de sal e desertos arenosos expansivos formam uma barreira que severamente estorva a locomoção. Se você consegue atravessar a barreira (eu sugiro dar a volta, mas isso tem seus perigos próprios), você irá encontrar grandes feridas na terra que cospem gases tóxicos e gêiseres de lava derretida.

Talvez a visão que mais impressiona sejam os Penhascos Serrados com seus quilômetros de altura. Ficar em sua beira é como estar no final do mundo...

A REGIÃO DOS PENHASCOS SERRADOS

A Região dos Penhascos Serrados se estica até o norte distante da Região de Tyr. A área possui um vasto sortimento de tipos de terreno e culturas isoladas, mas poucos exemplos de civilização como se encontra nas sete cidades-estado dos Planaltos. Nomeada por causa a da face da rocha gigante que corta diagonalmente o solo, a Região dos Penhascos Serrados é delimitada pela área cercada pelo Mar de Areia no leste, a Savana Rubra no oeste, a Região de Tyr ao sul, e a Planície do Fogo ao Norte. Isto representa uma área bem maior do que a Região de Tyr, e ela se espalha por mais de 1.100km de leste a oeste e 600Km de norte a sul.

Todos os tipos de terreno encontrados na Região de Tyr estão na terra ao norte, incluindo terras erodidas rochosas, terras estéreis rochosas, desertos arenosos e um punhado de florestas. Há também dois tipos únicos de terreno: gramado e pântano.

A cultura da região dos Penhascos Serrados, com algumas exceções é bem mais rebuscada e menos civilizada do que as das terras do Sul. Em alguns aspectos, ela é completamente alienígena - como no caso dos imperiais kreen e, apesar de bem menos estranha, dos halfling habitantes do penhasco. De outro modo, exemplos de civilização como na Região de Tyr podem ser achados mais facilmente ao norte.

Três cidades ficam como faroletes neste lugar selvagem: Eldaarich, Kurn e Saragar. Eldaarich e Kurn são como as cidades-estado da Região de Tyr; um rei feiticeiro governa cada cidade, com a coleção típica de templários, nobres, cidadãos livres e escravos. Saragar, enquanto isso, é algo do passado distante de Athas. Esta cidade não mudou em mais de 3.000 anos, não desde os dias da Era Verde quando ela voltou as costas ao resto de Athas. O povo de Saragar tem uma organização hierárquica diferente, conforme descrita mais tarde neste capítulo.

Há algumas outras comunidades cujos tamanhos as classificam como cidades, apesar de ninguém da Região de Tyr poder as reconhecer imediatamente como tal. Na Savana Rubra, as cidades das fronteiras ao sul do Império Kreen surgem sobre os gramados num esplendor alienígena. L'rax, J'éztere e Thaythilor ficam nas sombras dos Penhascos Serrados, seus cidadãos sempre ativos, suas ruas sempre vivas não importando a hora do dia ou da noite. Num vale recesso no topo dos Penhascos Serrados, os halflings povoam a cidade de Thamasku. Aqui, uma sociedade com mais de 14.000 anos de idade mantém as tradições de uma era que o resto do mundo esqueceu. Informações mais detalhadas são apresentadas mais tarde nesse capítulo. Vilas ao norte caem em poucas classificações específicas, mas em geral são organizadas como suas contrapartes do sul. Uma grande coleção de vilas se espalha pelas Barreiras de Agreste. Estas sete comunidades independentes são conhecidas como os Estados Bandidos, porque elas são povoadas por foras-da-lei, ex-escravos e saqueadores. As cidades-estado de Kurn e Eldarich operam algumas vilas clientes, e os halflings dos Penhascos Serrados mantêm dez vilas situadas ao logo de sua face de pedra vertical. Vilas kreen leais às cidades dos gramados ao longo da Estrada Imperial e mercadores ssurrans controlam a vila de Ninho de Escambo no norte distante. Finalmente, os aarakocras das Montanhas Brancas vivem numa enorme vila chamada Ninho do Inverno. Casas mercantes dinásticas não são tão prevalentes no norte. Algumas das que operam na Região de Tyr têm comércio com Kurn e Eldaarich, e Kurn têm sua

própria companhia nativa. Os kreens e os halflings do norte conduzem atividades mercantes, mas seus mercadores não se organizam nos moldes das casas dinásticas e são considerados membros das suas comunidades. Os mercadores ssurrans, entretanto, se organizam como as casas dinásticas — ou pelo menos tão similar como os mercadores élficos do sul. As casas mercantes que conhecem os ssurrans os consideram nada mais do que vendedores de lixo glorificados, trocando o lixo de uma comunidade para outra com se fosse precioso aço.

Pastores, tribos saqueadoras, clãs caçadores-coletores e eremitas também povoam o norte, apesar de em menor número, e a distância entre encontros é maior do que na Região de Tyr. A Região dos Penhascos Serrados contém grandes áreas que não possuem vida inteligente, e alguns lugares não contêm nem mesmo animais, plantas ou insetos.

Kreens imperiais são os thri-kreens de qualquer variedade que nascem numa das nações do Império Kreen e crescem nessa cultura. O Império Kreen tem um sistema rigoroso de castas baseado em tipos raciais kreens e na divisão de trabalho. O império tem cidades, vilas, postos avançados e fortes, todos feitos para refletir a fisiologia e a psicologia dos kreens que as habitam. Mais detalhes são fornecidos adiante nesse capítulo.

Halflings moradores de penhasco são halflings civilizados que têm uma semelhança com seus primos selvagens no sul. Esses halflings vivem em vilas estabelecidas na face dos poderosos Penhascos Serrados e numa cidade no topo do penhasco chamada Thamasku, um nome

antigo cujo significado se perdeu com a passagem do tempo. A sociedade avançada tem uma estrutura de classes claramente definida e extremamente rígida, com uma classe alta, média e baixa. Além disso, algumas tribos isoladas de halflings selvagens podem ser encontradas em outras localizações, principalmente nas florestas a oeste e sul do Mar de Lava e do lado oeste das Montanhas Brancas. Também há uma rara tribo de habitantes do deserto perto do Oásis Pouca Água.

Geografia

A geografia da Região dos Penhascos Serrados pode ser dividida em cinco tipos gerais de terreno: o Mar de Areia, a Barreira de Agreste, os Penhascos Serrados, a Savana Rubra e o Platô Chamuscado. Cada um destes tipos de terreno é descrito abaixo.

O Mar de Areia

A bacia funda de pó e silte continua ao norte da costa leste da Região dos Penhascos Serrados. Ela tem as mesmas propriedades que a área a leste da Região de Tyr, e todos os métodos de viagem, características e perigos descritos antes se aplicam. Consulte o Capítulo 2 para detalhes completos.

Como no sul, o Mar de Areia forma a fronteira leste do mundo conhecido. A viagem pelo Mar de Areia pode ser conseguida, mas com grandes problemas e muito risco. Gigantes vivendo nas ilhas mais próximas da costa podem atravessar para o continente, e os mesmo bancos de silte que permitem às gaivotas da areia navegar no pó perolado existem ao norte, apesar de haver poucos com a capacidade de construir e operar gaivotas da areia.

Barreira de agreste

A Barreira de Agreste é um termo dado à área desolada que corta uma grande porção da Região dos Penhascos Serrados. Começando no oeste a algumas milhas dos penhascos, a Barreira de Agreste vai até as Montanhas Brancas, ao norte do Mar de Lava e ao sul da Região de Tyr. Dois tipos de terrenos distintos fazem parte dessa área e cada um tem o seu próprio nome. O maior dos dois é uma expansão dos desertos arenosos conhecida como o Deserto Cintilante. A menor é um cinturão largo das planícies salinas chamada Planície Escorpião.

Geralmente seca e desanimadora, a Barreira de Agreste é marcada por um vento constante e temperaturas extremas. Durante o dia, o sol transforma a terra numa caçarola, deixando a areia tão quente que ela queima a pele desprotegida. À noite, com o calor do dia se dissipando rapidamente a temperatura cai abaixo do ponto de congelamento.

Um quase constante vento uiva vindo do oeste, varrendo o terreno relativamente plano. Isto torna as Planícies Salinas lisas como vidro, enquanto as dunas de areia do deserto são escovadas. As dunas têm inclinações graduais e depressões menos severas que os morros de areias nas terras estéreis do sul.

A vida existe na Barreira de Agreste, mas não em grandes quantidades. A maior concentração pode ser encontrada no Abismo Túmulo Troll, uma cratera cujos arredores de savana cercam um enorme lamaçal. Nas terras estéreis propriamente ditas, as vilas dos Estados Bandidos possuem a maioria dos oásis permanentes, apesar de uma tribo de halflings selvagens controlarem uma faixa norte do deserto.

Os piores aspectos da Barreira de Agreste são a falta d'água, o terrível calor, o frio cruel e o quase constante vento. Oásis aparecem de vez em quando, mas viajantes não devem contar que eles estejam na mesma localização de uma viagem para a outra. As poucas fontes relativamente permanentes que existem estão sobre controle ou de um Estado Bandido ou de uma outra criatura hostil e territorial.

Quando o sol está brilhando, a terra queima. Ondas vislumbrantes de calor saem da areia e das Planícies Salinas, deixando quente o suficiente para cozinhar viajantes que não tomem precauções para se abrigar dos espaços abertos. À noite, o calor do dia rapidamente dá lugar a um frio de doer os ossos, pois não há nada para reter o calor. Logo que o sol se põe no horizonte, a temperatura começa a cair. Na hora que as luas gêmeas já atingiram o ponto mais alto do céu noturno, o frio extremo engolfa a terra. Viajantes preparados para as altas temperaturas que acompanham as horas do dia algumas vezes congelam até a morte, esquecendo de carregar vestes para protegê-los do frio.

Se as temperaturas extremas ou a falta de comida ou água não matar os viajantes, então o vento com certeza os deixará loucos. Ele sopra do oeste num passo regular, mas ocasionalmente poderosas rajadas de vento rugem pelo solo. O barulho não termina nunca, já que na Barreira de Agreste o vento é um eterno companheiro não-desejado. Algumas vezes ele grita como mil banshees anões ou estronda como o trovão de uma centena de mekillots furiosos. Em dias como esse, ninguém pode gritar mais alto que o som implacável, e alguns dizem que até mesmo os pensamentos não conseguem ser

ouvidos. O vento constante produz um assobio que cerca ou viajantes. Ele se torna um som de fundo, uma canção persistente do qual não há escapatória.

Além do barulho, o vento tem outros aspectos que tornam a vida intolerável. Ele carrega areia quente e pinicante em suas correntes que cegam, queimam ou até mesmo cortam viajantes incautos. A pressão constante que o vento induz sobre qualquer coisa em seu caminho pode ser tão enlouquecedora quanto o ruído e, algumas vezes, mais perigosa. Ela rasga e arranca roupas e equipamento, buscando levar tais itens na corrente quente que sempre sopra para o leste. Quando as rajadas se tornam rugidos, eles podem levantar humanos e animais médios do chão e os mandar rolando pelas dunas ou para um buraco de silte oculto. Estes são chamados Ventos Irados, pois se acredita que são os elementais que os enviam do oeste quando algo os desagrade.

É raro o momento em que nenhum vento sopra sobre a área. Em alguns modos, isto é mais assustador do que os Ventos Irados porque o silêncio súbito é igualmente desagradável. Após dias ou semanas de som incessante, a ausência de som pode ser tão enlouquecedora quanto para viajantes que não estejam esperando. Os locais chamam esses períodos de Ventos Calmos, e eles acreditam que é um mau presságio.

Métodos de viagem: como com a maioria dos tipos de terrenos, o jeito mais comum de vencer a Barreira de Agreste é caminhar e cavalgar. Veja as notas sobre a Região de Tyr Região para comentários gerais. Abaixo tem itens específicos para atenção na Barreira de Agreste.

O mesmo conselho sobre caminhar nos Planaltos se aplica aqui, com algumas

considerações a mais. Água e comida são mais escassas ainda na Barreira de Agreste, e as distâncias a ser cobertas são maiores ainda. É imperativo que viajantes carreguem mais que o suficiente para ambos ou eles nunca irão terminar sua viagem. Eles devem carregar também dois tipos de roupas: uma para protegê-las do calor, sol e do vento abrasivo; e outra para mantê-los quentes à noite quando o frio cerca a terra.

Viajantes devem ficar de guarda contra a loucura do vento, já que o barulho e a roça intrusiva de ar podem levar até seres pacatos numa fúria assassina. Mais do que um grupo já tombou por causa de sangrentas lutes inspiradas pela canção do vento.

Cavalgar é definitivamente o jeito de cruzar a Barreira de Agreste, mas nem todas as montarias lidam tão bem com o vento como as outras. Crodlus parecem imunes ao vento incessante, apesar de cuidado ter de ser tomado para proteger seus olhos da areia. Kanks reagem pobremamente aos Ventos Irados, mas de outro modo são confiáveis. Mekillots, entretanto, se tornam nervosos no momento em que eles entram na Barreira de Agreste e sentem o vento do oeste soprar sobre suas peles encouraçadas. Tais bestas podem conseguir realizar a viagem sem acidentes, mas geralmente o vento os leva a um ataque letal que leva a suas mortes e bem como dos que viajam com eles. Viajantes devem se lembrar de carregar suprimentos suficientes para eles mesmos e suas montarias. O povo dos Estados Bandidos emprega veículos únicos para atravessar o agreste. Chamados de carros à vela, estes pequenos veículos com rodas são feitos de materiais leves como ossos e carapaças de animais e carregam dois

passageiros de tamanho médio. Velas se levantam sobre os carros para capturar o vento e propelir o veículo sobre o terreno liso.

Características da Barreira de Agreste: quatro tipos distintos de terreno compõem a Barreira de Agreste: Desertos Arenosos, Planícies Salinas, Savanas e Lodaçais. Cada um é separado e bem espalhado, não invadindo o território do outro como nos Planaltos.

Movendo-se do sul ao norte, a primeira porção da Barreira de Agreste que os viajantes encontram são os Desertos Arenosos do Deserto Cintilante. Este enorme deserto aberto cobre a maior porção da Barreira de Agreste. Exceto por seu tamanho e pelas pequenas dunas moldadas pelo constante vento, esta região dos Desertos Arenosos é bem parecida com as áreas do sul.

Surpreendentemente, tempestades de areia não são tão prevalentes aqui por causa do vento forte do oeste. Perto da fronteira sudeste do deserto onde o vento oeste se encontra com a brisa soprando do sul, a corrente cruzada forma muralhas de areia tão grossas como as produzidas pelo Mar de Areia. O Deserto Cintilante tem o seu nome por causa de uma estranha propriedade da areia amarela encontrada aqui. À noite, a areia brilha com uma luminescência fantasmagórica tão forte quanto o brilho das estrelas e tão fria quanto o ar da noite.

Planícies Salinas compõem a porção norte da Barreira de Agreste. Esta área, chamada de Planícies Escorpião, é dura como cerâmica. Viajar aqui é fácil, apesar de grandes rachaduras ocasionalmente bloquearem o caminho. Embora em grande parte idênticas às Planícies Salinas da re-

gião sul, as Planícies Escorpião têm duas diferenças significativas. Primeiro a área não é estéril. Insetos e pequenos animais são abundantes, vivendo nas muitas rachaduras que se abrem sobre os Lodaçais. Aqui, viajantes podem encontrar uma variedade de plantas que podem dar nutrição facilmente. Eles também pode achar as criaturas que dão o nome à área. Uma variedade de escorpiões vive aqui, incluindo escorpiões farpados, dourados e púrpura. Segundo, as fontes de oásis ocasionalmente surgem das rachaduras nas planícies de sal. Geralmente sob o controle de um Estado Bandido ou um terrível monstro, estas raras poças de água fresca que saem borbulhando do chão geralmente são a diferença entre vida e morte para um viajante sedento.

Savanas podem ser encontradas em apenas um local na Barreira de Agreste. Uma grande depressão foi criada no centro da Barreira, seus enormes penhascos descem uma altura de 1.500 m. até um leito exuberante de savana com uma grande concentração de vida diferente de qualquer outro local na área. Chamada Abismo Túmulo Troll, as bestas características da depressão são tanto benignas quanto malignas, uma relativa abundância de água e uma reputação que dá medo até nos Lordes Bandidos mais durões. De outro modo, estas savanas são idênticas às aquelas que existem na Região de Tyr. Finalmente, um extensivo **lodaçal** preenche o centro do Abismo Túmulo Troll. Este pântano é ainda mais misterioso e lendário do que as savanas ao seu redor. Alguns dizem que nem todas as criaturas terríveis conhecidas como trolls foram mortos durante as Guerras Purificadoras, e que alguns deles ainda vivem em seus confins sombrios e úmidos.

Encontros na Barreira de Agreste: quaisquer criaturas nativas nos tipos de terrenos que compõem a Barreira de Agreste podem ser encontrados em seu território expansivo. Na grande maioria, entretanto, encontros com coisas vivas são poucos e escassos. Na porção sudeste das Barreiras, viajantes devem lidar com saqueadores dos Estados Bandidos. No nordeste, halflings selvagens dos desertos são a pior ameaça. No oeste, o próprio ambiente é o maior perigo, já que água, comida e abrigo se tornam muito escassos conforme se vai indo para os Penhascos Serrados.

Os Penhascos Serrados

As porções conhecidas de Athas caem em duas categorias: toda a terra que existe num topo de um grande platô ao longo do Mar de Areia, e as terras baixas que se estendem ao noroeste. Separando estas duas áreas estão os massivos Penhascos Serrados. Os Penhascos Serrados já serviram como uma fronteira natural entre as terras altas e as baixas. O grande terremoto mudou isso tudo, abrindo pelo menos uma passagem que conecta o leste à expansão além oeste.

Do topo dos Penhascos Serrados, paredes enormes de pedra descem 3km em direção às terras baixas. Estes monólitos verticais descem em linhas retas. Não há declives graduais para o fundo, sem passagens graduais para facilitar a descida. Ao contrário, cada porção da muralha de pedra é tão íngreme quanto as muralhas de qualquer cidade-estado, apesar de numa escala mais massiva. O nome dos Penhascos vem da natureza irregular, serrada do plano horizontal, do qual parece rasgar a terra.

Poderosas correntes de ar correm sobre o topo dos Penhascos e se espalham para

as terras altas. Essas correntes de ar vão até grandes altitudes e afetam os padrões de clima no continente, mas o clima ao redor dos Penhascos é relativamente estável. Qual o clima? Ele pode ser descrito em três palavras: quente e úmido.

Uma muralha de névoa chamada de Fronteira Enevoadada por aqueles que vivem próximos dos Penhascos se levanta da base da muralha de rocha até um pouco acima de seu pináculo, onde se dissipa no céu como grandes tendrilhões de vapor. Produzido por uma combinação de água, piscinas de magma e magia antiga, a Fronteira Enevoadada se apega a face dos Penhascos. Ela é densa o suficiente para esconder as terras baixas daqueles sobre ou em cima dos Penhascos. Ocasionalmente um pedaço de neblina se abre para revelar as terras baixas, mais tais frestas se selam após alguns momentos.

A temperatura da neblina varia de tropical perto do topo dos Penhascos a quente perto do fundo. Nuvens de vapor escaldante flutuam dentro da Fronteira Enevoadada, brotando de fontes ocultas como uma ameaça para aqueles que moram perto dos Penhascos. Essas nuvens de vapor geralmente se esfriam em níveis toleráveis antes que atinjam o interior das florestas verticais que crescem na face da rocha, mas elas podem ser letais a escaladores na rocha nua ou viajantes nas aeronaves vivas dos moradores de penhascos halflings. Em geral, quanto mais alto na muralha de rocha, mais tolerável fica o clima quente e úmido.

Métodos de viagem: Há apenas alguns meios de descer os Penhascos Serrados na região norte. Estes incluem escalar, voar ou via meios sobrenaturais. Não importa o método escolhido, o resultado é o mesmo: a viagem é perigosa, longa e frequentemente fatal.

Escalar é um método de viagem acessível à maioria das pessoas. É o meio mais fácil de ir do topo dos Penhascos ao fundo? Não para aqueles que tenham acesso à magia ou psionismo, por exemplo, que podem deixar a viagem muito mais fácil. Aqueles que não têm nenhum outro meio a sua disposição e têm uma grande necessidade de descer os Penhascos têm que escalar. Esse método requer o equipamento apropriado, tais como cordas, ganchos e martelos. Embora as paredes de rocha pareçam totalmente lisas à distância, há parapeitos, apoios para mão, arbustos, rachaduras, aberturas de cavernas espalhadas sobre a face dos Penhascos. Esses estão separados por grandes expansões de rocha lisa. Escaladores precisam levar comida e água com eles. Exceto pelas florestas verticais e de uma ocasional queda d'água de uma rachadura na muralha, a face da rocha é tão desolada quanto qualquer planície de sal ou deserto arenoso.

Os halflings habitantes de penhascos são excelentes escaladores, mas sua sociedade deu luz a um grupo especializado de Escaladores que viajam os Penhascos como outros andam sobre uma estrada pavimentada. Esses escaladores são grandemente respeitados e extremamente necessários para o modo de vida dos moradores dos penhascos. Eles mantêm os caminhos para escalar entre as vilas verticais, atuam como guias e batedores que vão bem longe do território familiar de uma vila, e são um meio de ter mensagens importantes de um lugar a outro. Note-se que as marcas usadas para identificar as trilhas de escalada e apontar o caminho são irreconhecíveis e incompreensíveis para aqueles que não foram criados na sociedade dos habitantes dos

penhascos - incluindo halflings de outras partes de Athas.

A dificuldade em testes de escalar usados para determinar sucesso dependem de que parte dos Penhascos está sendo escalada. Nas florestas verticais, existem apoios para mãos em abundância, então é uma atividade mais fácil para os PJs (bônus sugerido +4). Todas as outras partes dos Penhascos devem ser tratadas como levemente escorregadias devido à condensação produzida pela névoa tornando a escalada mais difícil (penalidade sugerida -3).

Voar como discutido aqui se refere àqueles com poderes de vôo natural (como aarakocras), àqueles com montarias de vôo (como pterran montadores de pterax), ou àqueles com acesso às naveas aéreas dos famosos Aeronautas dos Penhascos Serrados. Ventos fortes não são um problema ao longo da face dos penhascos, já que correntes quentes que se levantam da base levam a corrente de ar do oeste para cima e para longe dos Penhascos. De fato, essas correntes ascendentes dão bolsões de ar que criaturas aladas podem descansar, deixando o vôo mais fácil em muitos aspectos. Entretanto, há perigos em que voadores devem ficar de olho também.

As nuvens de vapor quente discutidas anteriormente são um dos maiores perigos. Se um voador acidentalmente entrar numa nuvem de vapor ou ser apanhado de surpresa, ele pode ser escalado até a morte antes que consiga sair dela. Névoa quente e benigna pode esconder nuvens de vapor mortal da visão até o último momento, deixando impossível de evitar contato. Ademais, aqueles não familiarizados com a nuvem de vapor podem não reconhecer o perigo até ser

tarde demais. Aqueles pegos numa nuvem de vapor sofrem 2d4+3 pontos de dano por rodada em que permanecerem nela. Roupas ou armaduras espessas que cubram o corpo inteiro protegem contra o vapor escaldante, mas não facilitam em nada contra o dano causado pelo calor intenso dentro das nuvens densas e envolventes. O mesmo vale para criaturas com bônus de armadura natural de +3 ou mais. Em ambos os casos, JP-CON reduzem o dano à metade.

Voadores também devem lidar com baixa visibilidade. As nuvens cobrem tudo com vapor, dificultando a visão. Em alguns lugares a névoa é mais fina, com frestas frequentes e áreas de ar aberto. Mais frequentemente, entretanto, a névoa é densa e escura, envolvendo a região num cinza lúgubre. Nessas condições, a visibilidade cai para apenas alguns centímetros, e perigos ocultos podem aparecer sem avisar. A baixa visibilidade também facilita com que alguém se perca, o que resulta em viajantes ficando sem suprimentos ou tão perdidos que se chocam na face do penhasco oculta atrás de uma nuvem inocente.

Predadores de todas as descrições vivem nos Penhascos, e voadores são excelentes refeições. Alguns desses predadores usam psionismos ou sentidos altamente especializados para caçar dentro das nuvens, então voadores se lembrem desse adágio - só porque tu não podes detectar um predador não significa que o predador não pode te detectar. Em geral, outra regra se aplica nos Penhascos Serrados: quanto mais se desce, mas prevalente o perigo se torna. A névoa se torna mais espessa, a temperatura aumenta e bestas terríveis diferentes de qualquer coisa conhecida nas terras altas aparecem em nú-

meros maiores e maiores. Isso tem a ver com o que fica na base dos Penhascos, como descrito abaixo.

Finalmente, o problema geral de se achar comida fresca é tão comum quanto em qualquer parte de Athas. Enquanto há um razoável número de florestas. Há ainda um número maior de faixas de rocha nua. Água, por sua vez não é um problema - pelo menos não a sua falta. Qualquer pano pode ser estendido para absorver umidade da névoa e poças, quedas d'água são encontradas regularmente. Entretanto, aqueles acostumados com o clima mais seco das terras altas podem logo se cansar de torcer suas roupas e de tirar gotas de condensação de suas faces. A alta umidade torna difícil para aqueles das regiões áridas de respirar, e eles se encontram com doenças respiratórias crônicas depois de uma estada prolongada na névoa.

O melhor conselho a ser ouvido é o de voar direto através da névoa, indo para oeste ou noroeste tão rápido quanto possível. Tardar-se nas Fronteiras Enevoadas é convidar um dos desastres acima a acontecer contigo.

Meios sobrenaturais de viagem incluem magias arcanas, divinas ou poderes psíquicos. Assim como usando esses meios para atravessar o Mar de Areia, aqueles os empregando devem lembrar de achar lugares seguros antes da duração da magia ou do poder acabar. Um outro problema envolve os moradores do penhasco. Os halflings dos Penhascos não usam magia arcana e não têm conhecimento sobre suas propriedades. Para os halflings, magia usada tanto por preservadores quanto por profanadores possuem uma desconfortável semelhança com as forças liberadas no pântano abaixo. Por esta razão,

os halflings acreditam que os magos são criados no pântano, e aqueles que usam magia arcana abertamente são lançados das florestas verticais para o pântano onde os halflings acham que eles vieram.

Características dos Penhascos Serrados: os Penhascos Serrados têm uma variedade de tipos de terrenos. Alguns são similares aos descritos abaixo, outros são únicos à área, mas alguns têm detalhes especiais que refletem a natureza dos próprios Penhascos. Viajantes irão encontrar cavernas, florestas verticais, cavernas, faixas de savana, oásis, quedas d'água, rocha nua e pântano. Além de todos esses terrenos, a característica mais significativa da área é a abundância de água. Ela forma nuvens de névoa que cercam os Penhascos. Ela vem de fontes subterrâneas e desce pela face da rocha com maravilhosa exuberância. Ela cobre árvores e pedras com gotas cintilantes do tamanho de fruta vel enquanto elas deslizam em direção do chão. Água aprisionada abaixo das áridas terras altas encontra liberdade nos Penhascos Serrados.

Florestas verticais são as mesmas que as florestas das Florestas da Montanha, exceto que elas se fixam na lateral dos Penhascos ou descansam sobre saliências. Essas florestas tropicais variam de tamanho indo de poucas dúzias de metros quadrados a vários quilômetros de extensão. Todos os tipos de criaturas vivem nas florestas verticais, incluindo os halflings habitantes do penhasco nativos da região. As florestas controladas pelos halflings são mais ou menos pacatas, já que os halflings vão a grandes distâncias para deixar a área ao redor de suas vilas sem predadores perigosos. As florestas que não estão sob os cuidados dos halflings geralmente abrigam várias criaturas

ferozes, dependendo de seu tamanho e localização.

Numa floresta vertical, pequenos arbustos robustos e vinhas saem de rachaduras na face do penhasco, formando uma densa vegetação rasteira onde outras plantas podem crescer. Dessa fundação, árvores altas e retorcidas crescem para fora e para cima, buscando o sol e criando um baldaquino grosso para cobrir a floresta abaixo. Plantas, arbustos e flores de todos os tipos se prendem às raízes e galhos das árvores retorcidas, preenchendo o espaço entre o baldaquino e a vegetação rasteira com vegetação próspera. Sempre há uma fonte de água correndo através de uma floresta vertical, geralmente uma fonte subterrânea saindo através de uma rachadura na parede de rocha. Um pouco dessa água é aprisionada em troncos ocos ou em leitos de limo para formar lagoas e lagos. Além disso, a umidade carregada pela névoa ajuda a molhar as plantas e manter tudo úmido. Às vezes condensação suficiente se acumula para produzir chuva, apesar da névoa molhada ser mais comum.

Cavernas de todos os tamanhos e formatos correm pela face da muralha de rocha. Algumas não são mais do que depressões rasas e estreitas, outras se abrem em labirintos naturais que se esticam por quilômetros em direção ao Mar de Areia. A maioria das cavernas é seca, dando algum alívio da quente e úmida névoa, mas outras contêm quantidades variadas de água. Dependendo da orientação da caverna e da posição da sua abertura, a névoa pode preencher o interior e cair como chuva dentro da câmara. Outras têm lagoas e lagos. A água nessas cavernas pode ser fresca e potável, ou pode estar parada e tóxica. Em algumas ocasiões,

água corrente passa por uma caverna e jorra numa queda d'água de sua boca. Essas representam o final da jornada da água sob a terra, já que rios subterrâneos e fontes ainda existem no mundo árido.

Essas cavernas servem como tocas para várias criaturas voadoras e escadoras, como refúgios para viajantes ou como casas por aqueles expulsos pela sociedade halfling habitante do penhasco. Por essa razão, aqueles que decidem explorar uma caverna devem primeiro procurar por sinais de ocupação. Poucas coisas podem ser mais perigosas do que uma criatura encontrada em sua toca.

Algumas cavernas aparentam ser quase orgânicas de natureza, como se tivessem sido esculpidas propositadamente por alguma raça inteligente ao invés da erosão natural. Os habitantes do penhasco evitam essas localizações, relutantes em perturbar lugares que eles acreditam pertencer a outra era. É difícil dizer se essa atitude vem do medo ou reverência, apenas que ela parece estar em todas as vilas e parece estar profundamente arraigada na psique dos halflings. Curiosamente, halflings de outras partes de Athas reconhecem essas cavernas num nível instintivo, como se elas pertencem a alguma antiga memória racial enterrada. Como os habitantes dos penhascos, esses halflings visitantes também tendem a evitar esses tipos de cavernas.

Faixas de Savana parecem as savanas das terras altas, apesar de numa escala bem menor. Pedços de grama, arbustos espinhosos e árvores delgadas criam raízes numa fenda ou sulco, ou num parapeito estreito e se prendem lá com todas as forças. Raramente mais do que uma dúzia de plantas, e, geralmente, apenas uma ou duas, fazem parte de uma faixa

de savana. Elas dão apoios para escaladores e um descanso para voadores, e umas plantas são boas o suficiente para serem comidas.

Oásis encontrados nos Penhascos basicamente combinam faixas de savana com fontes de água doce. Eles são encontrados em depressões ou em bacias naturais na muralha de rocha - qualquer lugar que em água possa ser armazenada e que vegetação possa fixar raiz. Essas incluem áreas ao longo ou sob quedas d'água ou bacias na região onde chuva cai com regularidade. Poderosas criaturas geralmente tomam controle de oásis individuais, mantendo uma toca dentro do agradável confim. Viajantes devem considerar isso, já que comida e água podem estar a apenas alguns centímetros de distância, mas tão longe quanto o outro lado de um aviarag nervoso.

Quedas d'água criam espetáculos visuais impressionantes ao longo da muralha de rocha, mas também apresentam muitos perigos. Como qualquer recurso vital em Athas, a água doce caindo pela rocha é cobiçada como tudo na área. Ela atrai predadores e criaturas dóceis de todos os tipos como mel de kank atrai Asas Ferões. A água que cai também pode fazer que partes da rocha desmoronem e desabem, criando inundações-relâmpago, e até jorrar inesperadamente da rocha para apanhar escaladores por surpresa e os jogar longe. Os tremores continuados que vêm afetando a região desde o dia do Grande Terremoto fazem passagens naturais nos Penhascos mudarem ou desmoronarem, forçando as fontes de água a mudar de curso e achar novos caminhos para fora da terra. Alguns viajantes tentaram navegar pelas quedas até o fundo dos Penhascos. Infelizmente isso

leva a morte por esmagamento em algum lugar da névoa.

Rocha nua é o tipo de terreno mais prevalente ao longo dos Penhascos. Pedaçõs desolados de pedra nua correm por quilômetros em cada direção antes de outro tipo de terreno invadir. Esta rocha pode ser íngreme e lisa, serrada, ou coberta por estreitas protusões similares a parapeitos. A única constante é a camada úmida que pinta a rocha com gotinhas reluzentes - um resultado da grande concentração do vapor d'água. Essa condensação torna até as partes mais ásperas dos Penhascos escorregadias e difíceis de serem escaladas.

No fundo dos Penhascos Serrados, 3 km abaixo do nível dos Planaltos, um fétido pântano se estende na base da muralha de rocha. Em seu ponto mais estreito, o pântano só tem alguns metros de largura; em seu ponto mais largo, ele se estende por 2 km da base dos Penhascos. Esse pântano já foi uma grande floresta com um poderoso rio passando por suas árvores. Isso mudou há muito tempo atrás, quando Rajaat veio aqui para desenvolver magia profanadora. Desde então, forças naturais e reverberações mágicas se combinaram para manter o pântano vivo e manter o ecossistema dos Penhascos Serrados.

A base dos Penhascos age como um drenagem natural, coletando água corrente das terras altas assim como água que venha das terras baixas do oeste. Fontes térmicas, tubos de lava abertos e piscinas de magma aquecem esta água, produzindo nuvens de vapor e névoa que se levantam para o topo da rocha para criar a Fronteira Enevoadada. Há outras forças em efeito no pântano, entretanto, produzindo criaturas e monstros maculados pelo mal da

magia profanadora. Por esta razão, os habitantes dos penhascos hesitam em viajar mais profundo do que a marca de um quilômetro, e a maioria se recusa a chegar a meio quilômetro do pântano. Não apenas os monstros maculados e distorcidos caçam por essas altitudes, mas os halflings acreditam que qualquer coisa que chegue perto do pântano corra o risco de ser alterada pela magia residual. (Note que os halflings habitantes do penhasco não têm conhecimento algum de magia, então seus medos e preocupações são descritos de outro modo.)

Em qualquer caso, o pântano é um local perigoso. O calor é mais intenso e letal, a névoa mais densa e os efeitos da magia descontrolada mais forte do que em qualquer lugar em Athas - incluindo a Torre Prístina. Água doce pode ser encontrada nessa região, assim como comida e plantas seguras de serem comidas, mas também há coisas que homens e mulheres são prefeririam não conhecer. Infelizmente, aqueles que escalam os Penhascos devem passar pelo pântano antes que eles possam chegar ao gramado além.

Encontros nos Penhascos Serrados: os halflings habitantes dos penhascos vivem em vilas e numa cidade construídas dentro das florestas verticais. Como única forma de civilização na área, essas são as pessoas que os viajantes têm chance de encontrar. Eles habitam a porção dos Penhascos que começa ao norte da Região de Tyr e continua na proximidade do Platô Chamuscado. Viajantes encontram escaladores halflings ou as naves aéreas dos aeronautas, apesar de eles não terem boas vindas amistosas. Os habitantes dos penhascos nunca encontraram com raças inteligentes com poucas exceções: os kreen dos gramados e um ocasional

pyreen que venha visitar. De outro modo, esses halflings nunca viram humanos, elfos, anões, muls ou outras das raças das terras altas, e, provavelmente, não saberiam o que pensar delas até finalmente conhecê-las.

Qualquer coisa que voe ou escale ou viva nas cavernas ou florestas pode ser encontrada perto dos Penhascos. Perto do topo, criaturas familiares ao povo das terras altas podem ser encontradas, apesar de existirem muitas variedades únicas das cercanias dos Penhascos. Enquanto um viajante desce em direção ao pântano, entretanto, as criaturas se tornam piores e menos reconhecíveis devido aos efeitos da magia profanadora descontrolada. As únicas criaturas que parecem remotamente similares a esses monstros são bestas pesadelos, so-uts e demais — todas remanescentes das Guerras Purificadoras. Não existe região mais árdua e letal que o pântano na base dos Penhascos.

O Platô Chamuscado

Onde a Barreira de Agreste termina, o Platô Chamuscado começa. Esse platô relativamente plano se estende até as Montanhas Trovão e as Planícies do Fogo no norte, os Penhascos Serrados no oeste e o Mar de Areia no leste. Nenhuma cidade ou locais civilizados podem ser encontrados nessa região desolada, apesar de algumas tribos nômades dispersas e comunidades primitivas se esforçarem para sobreviver aqui.

Como a maioria das terras altas, o Platô Chamuscado é uma região quente e seca feita dos mesmos tipos de terrenos prevalentes no resto da costa do Mar de Areia. Terras Estéreis Erodidas compõem a maioria do terreno. As colinas e cânions retorcidos das terras estéreis

que dão origem a um pequeno número de cordilheiras, apesar de nenhuma delas poderem se comparar às Montanhas Ressonantes no sul, às Montanhas Brancas no oeste ou às Montanhas Trovão no norte. Terras estéreis rochosas, campos de savana, campos rochosos e desertos arenosos compreendem o resto da área, e essas são quase a mesma coisa que suas contrapartes descritas no Capítulo 2. Destarte, os métodos de viagem usados em lugares como os Planaltos funcionam do mesmo modo aqui.

O Platô Chamuscado tem duas outras características que precisam ser discutidas. São essas a Mata Sombria e o Mar de Lava. A floresta, localizada perto das misteriosas ruínas de Forte dos Deuses, é a única no platô. O mar, entretanto, é um enorme inferno de pedra derretida que corta esta terra.

A **Mata Sombria** fica do lado leste de uma pequena cordilheira de montanhas e serve de lar para tribos relacionadas de caçadores-colhedores. A floresta é um lugar sombrio e deprimente coberto por um manto de antiguidade. Lá, parece, há tantas árvores mortas ou moribundas quantas há árvores vivas e vibrantes. Velhas além da imaginação e torcidas com o peso de seus anos, essas árvores pressionam-se entre si, criando um labirinto claustrofóbico.

Contribuindo para o sentimento de solidão, a maioria das criaturas e insetos das florestas é noturna. Durante o dia, a mata parece ser deserta e perturbadoramente silenciosa. Viajantes podem vagar por horas sem ver ou ouvir algo vivo. À noite, o oposto é verdade. Quando as luas gêmeas se levantam, a mata se torna um terreno sombrio, com o terreno pintando com a pálida luminescência da luz do luar.

Criaturas pálidas, com olhos largos e brilhantes emergem para caçar, vasculhando a floresta com vigor. Esse é o período quando as tribos que habitam as matas se tornam ativas, movendo-se como espíritos através dessa natureza antiga.

As tribos têm costumes em comum com os gulgos, apesar da sua cultura e estilo de vida ser mais primitiva do que os súditos de Lalali-Puy. Sua sociedade se desenvolveu ao redor da caça e da floresta. Por causa das criaturas da mata só saírem à noite, o povo da mata (maioria humanos com um sortimento de indivíduos adotados de outras raças) se tornou noturno também. Por causa de suas habilidades nos ermos, seu estranho ciclo de atividade, e seus costumes selvagens e místicos, muitas lendas esquisitas surgiram sobre as tribos das Matas Sombrias. Outros habitando o Platô Chamuscado acreditam que a floresta seja assombrada e que os membros das tribos da floresta são os fantasmas dos antigos. As tribos nada fazem para desmentir essas crenças, já que tais lendas funcionam em seu benefício na maioria das situações.

Para o leste da Mata Sombria, o **Mar de Lava** é uma profunda depressão com penhascos íngremes que desce por quase 500 m. num lago de lava derretida. O calor que vem do mar mantém a maioria das criaturas longe de suas bordas serrilhadas, mas aqueles que chegam muito perto geralmente se encontram caindo para dentro da rocha fervente abaixo. Viajantes precisam evitar chegar muito perto do desfiladeiro. As temperaturas a quinhentos metros do lago de lava chegam a ser 54°C a 180°C maiores do que o normal. Esse aumento na temperatura não é sempre gradual, e uma brisa errante pode ser como uma explosão de uma

fornalha se vier soprando do lago de rocha incandescente. O calor intenso pode fazer bolhas na carne exposta, queimar os pulmões e ainda causar desmaio no mais forte meio-gigante.

Por sorte, o brilho vermelho do lava borbulhante pode ser visto a grande distância enquanto alguém viaja pelas terras estéreis rochosas que o cercam. Durante o dia, o ar sobre o mar de lava cintila com o calor ascendente e o céu acima fica com um brilho avermelhado. De noite a lava ascende ao céu e incendeia o horizonte por quilômetros, tornando impossível de não se notar. Quando viajantes vêem o mar, eles devem ir para leste ou oeste para rodeá-lo. Continuar em linha reta é arriscar uma morte muito dolorosa.

Encontros no Platô Chamuscado: criaturas que existem em regiões com tipo de terrenos similares podem ser encontradas nessa área, então elas não serão repetidas aqui, ao invés, esta seção detalha criaturas únicas do Platô Chamuscado.

Viajantes se movendo através das terras erodidas rochosas que vêm da porção nordeste do Deserto Cintilante devem lidar com os halflings selvagens do Oásis Pouca Água. Esses raros moradores dos desertos deixam os Desertos Arenosos para caçar nos labirintos dos cânions das terras erodidas onde a caça é mais abundante. Eles são letais e perigosos como os halflings da Floresta das Montanhas, ativamente seguindo até criaturas inteligentes para devorar e saquear. Esses saqueadores merecem o mesmo nível de medo que os viajantes do sul dão aos Bando-leiros das Areias Negras e os Espreitados do Silte, já que eles se deliciam com desordem e derramamento de sangue. Não vale a pena tentar ser razoável com os halflings de Pouca Água. Eles teriam a

mesma reação que um lorde mercador se o seu desjejum de ovo de erdlu repentinamente suplicasse clemência - eles te comeriam do mesmo modo.

Entre as muitas pequenas tribos de nômades e colonos primitivos através do Platô Chamuscado há algumas tribos élficas. Como as tribos élficas do sul, esses elfos são andarilhos que têm desdém por paredes, casas e outras estruturas permanentes. Algumas dessas tribos operam como saqueadores, algumas como criadoras de gado, e, pelo menos, uma se envolve com comércio. Viajantes devem abordar as tribos élficas do norte com o mesmo cuidado que abordam as tribos do sul - com uma mão em suas bolsas e outra em suas espadas.

A maior dessas tribos é a dos Corredores das Luas. Liderada por Jesiv Canção Lunar (Elfo), os Corredores das Luas se envolvem com duas atividades principais: Eles caçam e criam kanks. Todos os habitantes da área conhecem os Corredores das Luas, e a maioria os respeita como vizinhos que nunca tentam tirar vantagem dos outros. Alguns podem considerar isso uma peculiaridade não-élfica, mas ela combina com a filosofia de Jesiv. Ele se importa apenas com que seus caçadores tenham presas para caçar e que seus pastores tenham pastos e água. Tendo isso, a sua tribo está mais interessada em festivais e diversão do que em saquear e roubar.

A tribo tem uma posse que considera sagrada. Um oásis perto da costa do Mar de Areia chamado Descanso do Corredor da Lua é considerado sagrado pela tribo. Os elfos fazem peregrinações para o local para estocar água e relaxar. Enquanto o oásis não for danificado ou abusado, qualquer um pode usá-lo enquanto os

Corredores das Luas estiverem longe. Quando eles retornam ao exuberante local, qualquer pessoa encontrada é atacada e expulsa ou morta. Esse costume se relaciona com a lenda do fundador da tribo. Quando Corredor da Lua terminou sua corrida através do deserto, esse oásis esperava por ele. Era um presente dos elementais da água, prometido a ele quando a sua sede era tão grande que ele quase parou de correr. Quando ele chegou, um pastor e seus animais estavam bebendo lá. Furioso que seu presente foi usado antes de aplacar a sua sede, Corredor da Lua os matou. Desse dia em diante, os Corredores das Luas continuam a tradição, apesar de que a maioria dos familiarizados com a área deixa o oásis antes de a tribo retornar.

Mercadores ssurrans operam na região, lidando com todos desde as maiores tribos nômade das Savanas aos menores clãs ocultos nas terras erodidas rochosas. Esses ssurrans do norte não são tão selvagens quanto suas contrapartes do sul. Por exemplo, os homens lagarto habitantes do deserto são saqueadores que adoram a carne de halflings e outras criaturas humanóides. Os ssurrans do Platô Chamuscado, entretanto, não comem carne de criaturas inteligentes e raramente saqueiam. Ao contrário, as tribos individuais formaram uma confederação frouxa de casas mercantes, apesar de numa escala menos formal e mais primitiva do que as casas dinásticas da Região de Tyr. Tão adaptados ao calor de Athas quanto outros ssurrans, os do Platô Chamuscado são seres coletivos que adoram uma barganha. Eles colecionam qualquer coisa, se comportando mais como lixeiros glorificados do que dignos agentes de uma casa mercante. Ainda assim, eles provêm

um elemento chave para a sobrevivência no Platô Chamuscado ao trazer notícias, bens e mercadorias de uma vila a outra. Como o calor não incomoda os ssurrans, suas caravanas viajam próximas do Mar de Lava. Eles aproveitam a vantagem que a proteção do mar dá, já que o calor intenso mantém a maioria dos predadores longe. Uma caravana ssurrans típica consiste de tudo que um homem lagarto possa carregar individualmente, alguns carros (puxados por kwilits, grandes insetos adaptados ao calor como seus mestres), e algumas vezes até um massivo besouro-fortaleza. Besouros-fortaleza crescem até 7,5m de comprimento, carregando uma couraça protetora de 4,5m de altura. A grande parte de cima dessa couraça é oca, com câmaras bonitas e intrincadas se formando durante o processo de crescimento. Ssurrans usam esses insetos dóceis como bestas de carga, lotando suas couraças com bens preciosos.

Os ssurrans mantêm uma vila em comum, chamada de Ninho de Escambo, que é governada pelo antigo Sobrechefe de todas as tribos mercantes ssurrans. O Sobrechefe Ssuss'ess (ssurrans macho) tem orgulho de seus mercadores como qualquer patriarca de casa mercante, apesar de se ofender com qualquer pessoa que chame seu povo de "primitivo". Se viajantes não se incomodarem em ser bombardeados por pechincheiros e negociantes, então o Ninho de Escambo pode ser um bem-vindo descanso da dureza do Platô Chamuscado. Por um preço, suprimentos, informações e até guias podem ser adquiridos nesta vila periculante.

Guias ssurrans são excelentes companheiros para viajantes cruzando o Platô Chamuscado, e caravanas ssurrans podem ser salvadoras de vidas quando todas as

outras opções se esgotaram. Elas podem aparecer a qualquer momento, emergindo de um cânion ou saindo de uma tempestade de areia lotada de itens. A qualidade pode não ser a mesma das da Região de Tyr, mas a água e a comida podem manter uma viajante sedento e faminto até ele chegar no seu destino.

A Savana Rubra

As terras baixas além dos Penhascos Serrados são quase que exclusivamente um gramado praticamente sem fim chamado Savana Rubra. Capim alto sai do fértil solo roxo, atingindo até 2,4m de altura. O calor do dia transforma o solo numa fina camada de pó que o vento carrega para todo o lugar. Esse pó adere às folhas do capim e fica suspenso no ar, pintando a área de vermelho e dando à savana o seu nome.

As temperaturas na savana não são tão opressivamente quentes como nas terras altas. Raramente a temperatura fica acima de 43°C, e nunca acima de 54°C. Além da abundância de grama, a água é bem mais facilmente encontrada. Não é tão úmido quanto os Penhascos Serrados, mas a savana tem mais chuvas que as terras altas, e até possui alguns rios passando por suas selvas de capim.

Chove numa média de duas vezes por mês na savana. Nenhuma das violentas Tempestades de Tyr consegue passar pelos Penhascos Serrados, mas isso não torna cada chuva idílica. Algumas tempestades podem criar inundações-relâmpago, ou transformar o solo numa lamamovediça, ou trazer um frenesi de relâmpagos que dança do céu à terra com força destrutiva que geralmente põe fogo no capim.

A savana sofreu mais a força do Grande Terremoto do que o resto da Região de Tyr, principalmente porque está mais perto do epicentro, localizado a centenas de

quilômetros ao oeste. Os pós-tremores e tremores continuam a abalar os gramados, mas por sorte não há tantos lugares ou coisas para serem destruídas. O que sofreu maiores abalos (e em alguns casos em quantidades maciças) foram as cidades e vilas do Império Kreen. Esse conjunto de homens-inseto civilizados tem algumas comunidades fronteiriças perto dos Penhascos Serrados, mas o coração do Império fica bem a oeste.

A savana sustenta muitos tipos de criaturas de pasto e a variedade normal de predadores que elas atraem. Embora existam mamíferos, aves e répteis, a maioria das criaturas que vivem nos gramados são insectóides. Dos altamente civilizados kreen aos gigantesco rastejadores k'cin aos pequenos voadores asas-clara, milhares de espécies de insetos enchem os céus, o capim alto e o solo roxo abaixo.

Métodos de Viagem: como a maioria dos gramados é plana, viajar não é tão difícil assim. O capim alto e pedaços de terra fofa e lama podem deixar difícil para veículos com rodas, mas caminhar não é tão difícil assim. Viajantes podem encontrar pedaços pisoteados na grama pelos grandes pastadores da região que habitam a área, e estradas mantidas pelos kreen que ligam as suas cidades e vilas.

Há perigos que podem terminar rapidamente a viagem se um viajante não for cuidadoso. A grama limita a visibilidade, crescendo em tufos grossos que podem atingir 2,4m de altura. Ela oculta desde criaturas hostis, lamas-movediças, a outros perigos através de sua cortina vermelha e verde. Quando o vento sopra, a selva se mexe e sibila, deixando difícil ouvir predadores próximos. O vento também levanta nuvens de pó vermelho, ficando difícil enxergar a qualquer distância.

Os que caminham através do capim alto também devem ficar de olho em tempestades. Elas podem aparecer sem aviso, queimando o solo com raios e possivelmente criando uma inundação que pode varrer viajantes num deslizamento de lama. Nestas situações, se afogar é uma possibilidade muito real.

A grama em si não representa uma ameaça para aqueles que possuem uma armadura ou carapaça para proteger sua pele delicada. As folhas-lâminas individuais são afiadas como adagas que podem facilmente cortar carne que se esfregue contra a grama. Aqueles sem pelo menos +3 de bônus na CA levam 1d4 pontos de dano de corte por hora de viagem pela grama, se estiverem sendo cuidadosos (caminhar na metade do deslocamento). O dano aumenta para 1d8 pontos de dano de corte por hora se estiverem com o deslocamento normal e 1d12 se mais depressa do que isso.

Se um tremor chacoalhar a savana, viajantes não devem se preocupar muito. O terreno aberto e plano é um dos locais mais seguros para estar durante um tremor. O pior perigo vem de um carro ou vagão capotar, ou de uma fissura se abrir abaixo deles. A última não ocorre com muita frequência, mas vale a pena ficar atento. Nada é mais assustador do que quando o chão se abre sob os seus pés, engolindo equipamentos e pessoas por dezenas de metros num buraco negro. Às vezes o fundo do buraco é seco e rochoso, mas ele pode estar cheio de água, ou em raras vezes, com rocha derretida.

O maior perigo, de longe, vem das criaturas que caçam a savana em busca de presas. Humanos e humanóides são desconhecidos nos gramados, mas isso não quer dizer que eles não podem servir

de refeição para cempatas ou besouros-alga. Os kreen imperiais também são um grande perigo. Eles acreditam que a savana pertence ao seu império, e que tudo o que vive lá é deles. Os kreen não reconhecem os não-kreens como criaturas inteligentes, e mesmo os thri-kreens dos Planaltos são vistos como primos primitivos. Humanos e humanóides podem esperar serem tratados como escravos ou na melhor das hipóteses - ou pior - como refeições em potencial.

Características da Savana Rubra: a savana é constituída dos seguintes tipos de terreno - gramados, pântano, terras erodidas rochosas, terras estéreis rochosas e montanhas. Esses tipos de terreno são descritos abaixo. **Gramados** compõem a maioria da savana. Cada lâmina de capim cresce até 1,8m de altura e até 40cm de largura.

A grama é de um verde profundo, apesar de parecer vermelha por causa do pó grudado. As bordas de cada lâmina são afiadas como facas, e o toque mais fraco pode cortar e sangrar aqueles sem equipamento protetor. Uma variedade menos prevalente, identificada por um veio púrpura correndo verticalmente pela lâmina, carrega um veneno letal transmitido quando corta (JP-CON, se falhar dano inicial 1d4 na CON, dano secundário 1d4 CON).

Plantas, flores e ervas crescem entre as altas lâminas do capim, dando nutrição diferente para as criaturas que vêm pastar aqui. Poucas criaturas podem prontamente comer o capim alto, mas as lâminas novas (aquelas menores do que 60 centímetros) ainda não criaram a borda afiada que as tornam tão mortais.

O capim alto esconde poças de água, pequenos riachos e poças de lama da ob-

servação casual. Viajantes devem tomar cuidado com poças de lama, já que muitas, na verdade, são lama-movediça. Lama-movediça é uma poça funda de lama que pode sugar qualquer coisa que passe por cima. Como areia-movediça, a lama-movediça puxa as suas vítimas abaixo da lama, aprisionando-as e matando-as por sufocamento.

Pelo menos dois **pântanos** existem na savana mais próxima aos Penhascos Serrados. Um já foi discutido. É o que ocupa a base da face do penhasco. O outro divide a porção conhecida da savana. É chamado Kano, uma palavra kreen que significa frio e que também tem conotações relacionando ao inferno gelado dos kreen. Um poderoso rio cai por uma montanha oeste em direção aos Penhascos Serrados. Em seu caminho, ele se acumula numa depressão que se tornou o Pântano Kano. Os kreen da área evitam este pântano, já que sua excessiva umidade pode causar várias doenças nos insectóides, sem falar na podridão da quitina.

Pântanos contêm lama, água, plantas de todas as descrições e várias criaturas. O Pântano Kano, por exemplo, abriga uma vasta coleção de répteis que não são encontrados em lugar algum na savana. Viajantes podem escapar de alguns dos terrores insectóides dos gramados ao entrar no Pântano Kano. Entretanto, os predadores no interior sombrio são tão letais - ou mais ainda - que a maioria dos predadores que andam pela grama afora.

Terras erodidas rochosas da Savana Rubra parecem as terras erodidas já discutidas nas Regiões dos Penhascos Serrados e de Tyr. Como nas outras iguais, essas terras erodidas geralmente cercam cordilheiras ou outras elevações de terreno, como o Blefe de Kazin no extremo norte.

As maiores diferenças residem nos tipos das criaturas que habitam os cânions sinuosos. Já que as terras erodidas não são fontes importantes de água e comida ou refúgio para as tribos de escravos e eremitas que são nas terras altas, elas ao invés se tornam tocas para predadores que caçam nos gramados.

Terras estéreis rochosas e montanhas também têm muitas das características daquelas encontradas em outras partes de Athas. As terras estéreis rochosas, entretanto, são extremamente raras. A única faixa desse terreno conhecida na Savana Rubra cerca as montanhas noroeste do Pântano Kano. Montanhas não são numerosas, mas algumas cordilheiras emergem do mar de capim para arrancar o céu. As mais altas daquelas perto dos Penhascos Serrados são os picos das Montanhas Koschak. O rio que corre pelo Pântano Kano começa nas alturas desses pedaços de rocha.

O nome vem do idioma kreen e significa “detentor do conhecimento no céu.” As outras cordilheiras não são mais do que pilhas de rochas serradas emergindo das terras estéreis.

Encontros na Savana Rubra: insetos de todos os tipos e tamanhos habitam a savana, e se os viajantes não os encontrarem, eles encontrarão os viajantes. A maioria desses insetos tem a astúcia de predadores ou o instinto de sobrevivência induzido pelo medo dos pastadores, mas apenas os kreen e algumas raças-escravas insectóides têm verdadeira inteligência.

To’ksa, uma subespécie de kreen que se aparenta com os thri-kreens da Região de Tyr, serão provavelmente os primeiros dos kreen imperiais que os viajantes encontrarão. Esses nômades bárbaros vivem fora das cidades e vilas do império,

constantemente caçando por comida e esporte. Se eles encontrarem viajantes não-kreen, eles irão reconhecê-los como nada além de estranhos mamíferos. Eles estarão curiosos, claro, mas no final eles os caçarão e matarão. Se os viajantes tiverem um sabor particularmente bom, os to'ksa poderão levar sobras para uma das colônias imperiais e compartilhar com o l'haaz (líder imperial).

Os tohr-kreens da cidade de Thaythilor ativamente buscam explorar a terra no topo da Grande Fenda (a Hinterlândia a oeste das Montanhas Ressonantes). Oficialmente não é parte de nação alguma, Thaythilor é uma cidade imperial bem longe do coração do império. Ela foi estabelecida para achar uma rota para as terras altas e, graças ao Grande Terremoto, foi achada. Tohr-kreens guerreiros e bate-dores zik-trins modificados dessa cidade são mais freqüentemente encontrados perto dos Penhascos, especialmente na área perto da boca da Fenda.

Membros das nações J'ez e J'hol podem ser encontrados perto das cidades e vilas de suas nações, enquanto qualquer tipo de kreen pode ser encontrado na Estrada Imperial. Exceto os kreen de Thaythilor (que já viram “mamíferos falantes” de perto), os kreens das outras comunidades próximas ouviram apenas os rumores mais

vagos a respeito dos mamíferos inteligentes do oeste. Por esta razão, nenhum encontro com os kreens será fácil — e a maioria irá terminar em escravidão ou morte.

As cidades estado perdidas

As cidades-estado de Kurn e Eldaarich são referidas como “as Cidades Estado Perdi-

das” porque elas geralmente estão excluídas das atividades da Região de Tyr. Além dos reis feiticeiros, alguns templários de postos altos, um punhado de nobres, os patriarcas e agentes seniores das casas mercantes e do povo de Draj, poucos habitantes da Região de Tyr sabem os nomes das cidades do norte — menos ainda que elas existem. Na maioria, rumores das cidades do norte são contos ditos por aventureiros enquanto eles esvaziam garrafa após garrafa de vinho de mel kank.

Postas as histórias de lado, as duas cidades estado realmente existem, ocupando uma região fértil a leste das Montanhas Brancas, na costa do Mar de Areia. O modelo de sociedade delineado nas cidades da Região de Tyr se aplica aqui, com modificações detalhadas abaixo. Em outras palavras, Kurn e Eldaarich têm hierarquias que possuem um rei feiticeiro no topo e então descem através de um estrito sistema de templários, nobres, cidadãos livres, mercadores e escravos, como nas cidades estado do sul.

Os dois reis feiticeiros, Oronis e Daskinor, foram Campeões de Rajaat antes de ascender a seus tronos. Desde o dia, há 2.000 anos, quando os Campeões traíram Rajaat, ambos regentes se distanciaram dos eventos na Região de Tyr, apesar de terem razões muito diferentes. Hoje em dia, Oronis é o benevolente regente de Kurn, enquanto Daskinor governa Eldaarich como uma prisão. Os reis feiticeiros e suas cidades estado são detalhadas abaixo.

Kurn

Kurn é na verdade duas cidades estado: uma antiga metrópole pública e uma cidade utópica escondida do resto do mundo. Velha Kurn fica num exuberante pra-



do do lado leste das Montanhas Brancas. A estrada de comércio que vem do norte de Draj conecta Kurn à Região de Tyr, e a cidade recebe bem mercadores do sul. Nova Kurn fica num vale fértil Escondido perto das próprias Montanhas Brancas. Uma estrada escondida protegida com uma grande fortaleza mantém o vale protegido contra visitantes não desejados - e Nova Kurn não quer nenhum visitante. Velha Kurn era uma próspera, mas relativamente pequena cidade da Era Verde que sofreu uma grande devastação nos primeiros dias das Guerras Purificadoras. Era situada numa vasta floresta que há muito sumiu do mapa, a cidade élfica de Kurn foi destruída pelo Campeão chamado Albeorn, Matador de Elfos. Quando os Campeões finalmente se voltaram contra Rajaat e se tornaram os reis dragões,

aquele chamado Keltis decidiu construir sua cidade estado nas ruínas da Velha Kurn. Ele mudou seu nome para Oronis, mas decidiu manter o nome da cidade que construía em cima.

As ruínas não estavam em tão má forma quanto Oronis originalmente pensou. Ele conseguiu construir sobre muitas das fundações, e algumas estruturas ainda estavam aptas para uso. Dentro de uma década, a Kurn de Oronis estava estabelecida. Dentro de cinco décadas, ela estava prosperando. Por quinhentos anos, Kurn seguiu o mesmo caminho que outros domínios de reis-feiticeiros. Através desse tempo, Oronis era perturbado por algo que pouco de seus colegas possuíam - uma consciência. Quando ele era Keltis, Executor dos Homens Lagarto, ele cumpriu a tarefa que Rajaat deu a ele. Ele

eliminou a raça inteira da face de Athas. Conforme os anos passaram e, Keltis o Campeão se tornou Oronis o rei feiticeiro, imagens das atrocidades que ele cometeu começaram a assombrá-lo. Após Oronis ter avançado para um dragão de Segundo estágio, seus problemas se intensificaram. Agora ele tinha as mortes de seus súditos em sua mente, pois ele teve que usar uma quantia específica de energia vital para abastecer sua transformação. Ele decidiu que nada disso era o que Rajaat tinha prometido a ele. Onde estava a restauração do mundo? Athas não tinha ficado melhor por causa das Guerras Purificadoras. Ele havia piorado. E ainda por cima, os reis feiticeiros estavam continuando a espiral descendente, lentamente matando o mundo com suas ações. Oronis se recusou a fazer parte dessa tendência. Ele renunciou suas perícias profanadoras e seu status como um rei dragão e buscou um caminho diferente.

Isso foi quando Kurn rompeu todas as ligações com as outras cidades-estado. As atividades mercantis continuaram, claro, mas numa taxa reduzida. Depois de um tempo, Kurn se tornou uma das cidades esquecidas — como Oronis esperava. Enquanto isso, ele colocou a próxima parte do seu plano de redenção em movimento. Oronis queria reparar os horrores do passado. O primeiro passo era mudar as regras da sociedade de Kurn. Apesar de a cidade ter que manter uma ilusão de normalidade para impedir os outros reis feiticeiros de detectar traição ou fraqueza, Oronis secretamente libertou todos os escravos e instituiu práticas justas em todos os níveis da sociedade. Ele fez seus cidadãos jurarem segredo, pois se isso se espalhasse seus antigos colegas iriam para cima de Kurn como giths em um bra-

xat moribundo. O segundo passo foi começar a construção da utopia que ele vislumbrou. Como todos os ex-Campeões, Oronis originalmente queria que Athas voltasse à glória da Era Azul. Ele decidiu uma vez mais buscar esse objetivo. Num vale oculto entre os picos das Montanhas Brancas, as pedras da fundação de Nova Kurn foram colocadas.

Enquanto seus templários e cidadãos trabalhavam para construir Nova Kurn, Oronis foi em busca de um melhor caminho para o poder. Usando as técnicas e práticas da magia preservadora, Oronis buscou um meio de combinar magia com psionismo de uma maneira mais positiva do que magia draconiana. Levou quase 1.000 anos de estudo e experimentação para Oronis desenvolver a magia de metamorfose preservadora. Com ela, o reformado rei feiticeiro poderia se tornar um ser avançado alinhado com o bem ao invés de outra força para o mal.

Hoje, as cidades gêmeas de Kurn continuam com seus caminhos paralelos. Velha Kurn mostra os domínios típicos de um rei-feiticeiro para os outros habitantes da Região, pelo menos na superfície, enquanto Nova Kurn trabalha para completar os experimentos de Oronis em regressar uma pequena porção de Athas de volta no tempo. Entre as duas cidades, Kurn tem uma população total de 18.000 pessoas. A maioria vive na nova cidade, já que a cada ano mais cidadãos são movidos da velha cidade para a nova. Velha Kurn tem um número tão pequeno de residentes que mais parece uma cidade fantasma, e um dia Oronis planeja abandoná-la completamente em favor do seu vale seguro.

Governo: Oronis o Avangion guia os cami-

nhos das cidades gêmeas. Oronis passou séculos se expiando, chegando ao ponto de mudar a sua natureza de má para boa, apesar de ele achar que ainda tem um longo caminho a ser percorrido para compensar seus atos como um Campeão de Rajaat e um rei-feiticeiro. Por essa razão, ele dedica a si e a seus cidadãos no trabalho para uma eventual restauração de todo Athas. Quando em Velha Kurn, Oronis se disfarça como um humano normal. Em seu disfarce mágico e psionicamente induzido, ele aparenta um alto e lânguido homem de meia-idade com cabelos dourados curtos, olhos azuis claros e uma barba loira bem aparada. Ele se cobre com as vestes de um rei-feiticeiro, usando um diadema de ouro em sua cabeça e carregando um cajado de caminhar com um topo de obsidiana. Em Nova Kurn, entretanto, tais disfarces não são necessários. Ele abertamente mostra a sua forma verdadeira de avangion — um humanóide alto e magro, sem pelos, de pele dourada, olhos prateados e asas leves, finas e transparentes. Apesar de Velha Kurn parecer ser governada como uma outra cidade estado qualquer, Oronis abandonou há tempos a forma monárquica de governo. Ele permite a seus súditos governarem a si mesmos através de um sistema democrático que ele desenvolveu. Nesse sistema, nobres e todos os cidadãos, exceto templários, podem ter cargos públicos. Eleições são feitas em intervalos regulares e limites de mandatos são estabelecidos. O oficial de cargo mais alto é chamado o Presidente, que senta na frente de um corpo chamado de Tribunal. Membros do Tribunal são referidos como Tribunos. Juntos, o Presidente e os Tribunos criam as leis que mantêm a cidade estado funcionando suavemente. O atual

Presidente é Ulali de Prusicles (Meio Elfa), agora no Segundo ano de seu mandato de cinco anos.

Oronis se recusa a ter uma posição oficial, apesar de fingir que ele é o rei feiticeiro da antiga cidade. Ele atua como um conselheiro quando o Presidente ou o Tribunal pedem a sua presença, mas de outro modo, ele está mais preocupado em avançar como um avangion e manter a restauração do vale nos trilhos. Os templários de Oronis não trabalham como administradores em Kurn, também. Ao invés, eles são os detentores e promulgadores de conhecimento, agindo como professores e conselheiros a oficiais locais e negociantes. É também seu trabalho supervisionar e cuidar do trabalho de restauração, sobre a supervisão de Oronis.

Comércio: Velha Kurn tem um limitado, mas ativo comércio de mercadorias que regularmente recebe mercadores aarakocras do Ninho do Inverno e tribos élficas mercantes tanto do norte quanto do sul. Ocasionalmente, mercadores ssurrans vêm do Platô Chamuscado para fazer acordos e trocar com seus clientes habituais. A Casa Tsalaxa de Draj faz viagens regulares ao norte para conduzir negócios com Kurn e Eldaarich. Essas são as principais atividades mercantis na Velha Kurn, apesar de vários mercadores das dunas passarem pelas muralhas da cidade a cada semana.

Kurn tem sua própria casa mercante, Casa Azeth. Pelos padrões das dinastias mercantes da Região de Tyr, Azeth é pequena. Pelos padrões da região norte, sua riqueza está além da comparação. Liderada por Corik Azeth (Humano), a casa tem seus armazéns nas Montanhas Brancas, mantendo vilas perto de Eldaarich e ao longo da estrada de comércio ao sul, e mantém

um empório na distante Draj. Apesar de Corik suspeitar que algum tipo de logro esteja ocorrendo em Kurn, o negócio é bom demais para ele para ficar cavando tão fundo a ponto de perturbar o status quo. O lorde mercante também suspeita sobre o que ocorre além das muralhas do Forte Protetor, mas ele tem certeza que para satisfazer sua curiosidade ele arruinará a posição que ele comanda.

As duas vilas clientes de Azeth, Descanso de Azeth e Costa Silte, cumprem papéis importantes na vida diária da casa. O Descanso de Azeth, construída ao redor de um exuberante oásis ao longo da estrada de comércio que conecta o norte ao sul, dá um ponto de parada para caravanas indo e vindo da Região de Tyr. Essa vila murada possui uma considerável de legião de mercenários para se proteger contra os freqüentes saques do oeste. Saqueadores dos Estados Bandidos da Barreira de Agreste geralmente visam caravanas que viajam na Estrada e algumas vezes até atacam a vila quando estão particularmente necessitados. O Descanso de Azeth, por falar nisso, recebe todos os mercadores - desde que eles paguem as taxas para usar seus serviços. Costa Silte, entretanto, é uma vila aberta na costa do Mar de Areia. Poucos saqueadores entram na área devido às freqüentes patrulhas enviadas pelo Forte Protetor, então os moradores da vila não se preocupam com ataques do oeste. Gigantes do silte não são um problema, já que o Forte Holz os mantém em xeque. Costa Silte faz comércio com Eldarich, que não tem uma casa mercante própria. Esta vila, na verdade, é a única conexão com o mundo exterior que Eldarich mantém. De outra maneira, a cidade-estado fica isolada do resto de Athas.

Condições na cidade: o tipo de vida em Kurn depende de qual das cidades gêmeas está sendo considerada. Velha Kurn, na superfície, aparenta ser muito como qualquer outra cidade na Região de Tyr ainda controlada por um rei feiticeiro. As aparências superficiais podem enganar. Viajantes que permaneçam por algum tempo podem perceber algumas coisas estranhas. Por exemplo, os escravos parecem ter um brilho nos olhos e um ânimo nos seus passos que não é visto em nenhum lugar das outras cidades estado, e templários não têm uma autonomia tão grande como suas contrapartes em Urik ou Nibenay. Ademais, enquanto as casas e distritos mercantis estão sempre lotados e o resto da cidade é vazio e desolado como as ruínas de Giustenal.

Velha Kurn mantém sua ilusão de normalidade através da cooperação de seus cidadãos e dos poderes avançados de seu rei feiticeiro. Se os visitantes notaram que os quarteirões dos nobres e dos templários estão praticamente desertos, eles geralmente atribuem aos rumores de que Kurn está lentamente morrendo. Morrendo ou não, a cidade está longe de ser indefesa. Mais do que uma tribo de saqueadores já tentou tirar vantagem da cidade "moribunda" apenas para descobrir que a cidade era mais do que capaz de expulsá-los.

Apesar dos esforços da Casa Azeth e do comércio criado por outros mercadores, Kurn mantém uma modesta economia. Enquanto a maioria dos habitantes da Região de Tyr esqueceu que essa cidade do norte existe, Kurn interage com seus vizinhos mais próximos numa base regular. Ela tem boas relações com os aarakocras do Ninho do Inverno, os mercadores da Casa Tsalaxa de Draj e os elfos de algumas

tribos. Exceto pelo contato entre a Casa Azeth e os templários comerciantes de Eldaarich, Kurn tem pouca interação com sua cidade estado vizinha. Do outro lado, Kurn algumas vezes tem problemas com os saqueadores dos Estados Bandidos. Os saqueadores não vêm aos portões da cidade (pelo menos não frequentemente), mas eles atacam viajantes na estrada de comércio e ainda saqueiam as cidades clientes em ocasiões raras.

Nova Kurn é totalmente diferente. As altas e resistentes muralhas de Forte Protetor bloqueiam a entrada leste do vale oculto, enquanto os altos e íngremes picos das Montanhas Brancas tornam todas as outras direções inacessíveis. A única abordagem que está aberta é pelo ar, apesar de criaturas voadoras leis a Oronis terem ninhos nos picos verticais. Dentro do vale, o projeto de restauração de Oronis está a todo vapor. Ele tornou o vale num local do passado, recreando as condições da Era Verde em seu espaço seguro. Uma densa floresta cerca uma clareira exuberante onde a cidade de Nova Kurn foi construída do lado de um pequeno e límpido lago. Oronis espera eventualmente regredir o vale para as condições da Era Azul, mas isso ainda está a muitos anos de distância.

A nova cidade se assemelha com a visão utópica de Oronis. Prédios arejados com altos e elegantes pináculos, ruas abertas pavimentadas com pedra branca. Aqui, o povo se governa através de um sistema de leis justas e a lei da maioria. Todos têm uma voz na cidade, do mais pobre trabalhador ao mais alto oficial. E se alguém não gostar do jeito como as coisas estão, eles estão livres para se candidatar a uma posição nas próximas eleições.

Graças ao vale fértil e a floresta exuberan-

te, ninguém sente sede ou fome em Nova Kurn. Nenhuma criatura é caçada à extinção e nenhuma planta é completamente extraída de uma dada área. Os templários monitoram a floresta numa base regular para garantir que o equilíbrio delicado seja mantido. Por esta razão nenhum profanador é permitido junto aos templários ou em lugar algum nas cidades gêmeas. É estritamente contra as leis de Kurn praticar magia profanadora.

Oronis continua a evoluir como um avançion, e tenta passar as mesmas qualidades serenas, pacíficas da sua nova forma na cidade e nas pessoas que o seguem. Onde antes havia um homem do mal, agora Oronis é uma força do bem no mundo. Seus templários tentam promover seus planos e se preparar para um dia para sair do vale com o conhecimento de como restaurar toda a Athas. Até lá, eles irão trabalhar para terminar a restauração do vale e aperfeiçoar a sociedade que Oronis inspirou.

A Aliança Velada: Kurn não tem Aliança Velada. Preservadores são bem-vindos e são uma parte significativa da sociedade, então não há razão para eles ficarem atrás de um véu de segredo. De fato, preservadores de outras facções da Aliança algumas vezes vêm a Kurn para estudar com Oronis. Um preservador, Korgunard de Urik, até aprendeu os passos para se tornar um avançion e seguiu os passos forjados por Oronis. É provável que mais avançions apareçam no futuro, apesar de saber quantos seja difícil de dizer. Como dragões, avançions são muito raros. Apenas os melhores e mais poderosos magos preservadores/psions podem esperar dar os primeiros passos como um avançion, ainda mais atingir o nível de avanço que Oronis obteve.

Enquanto preservadores são aceitos e integrados na sociedade de Kurn, profanadores são considerados inimigos de tudo que Oronis preza. O avangion é relutante em permitir a seus seguidores tornar magia profanadora punível com morte, já que ele mesmo já foi um profanador da mais alta ordem. Entretanto, ele sabe que na maioria dos casos profanadores não podem fazer as mudanças mentais e espirituais necessárias para rejeitar aquele caminho, então ele concordou que profanadores devem ser banidos da sociedade.

Eldaarich

Eldaarich ocupa uma pequena ilha no Mar de Areia, logo após o continente. Aqui, isolada e protegida do resto de Athas, os 21.000 cidadãos da cidade-estado se amontoam nas ilusões paranóicas de seu rei feiticeiro louco. Daskinor, regente de Eldaarich, acredita que forças desconhecidas no mundo estão tentando destruí-lo. De anos em anos ele coloca novos nomes nessas forças — a Ordem, a Aliança Velada, Rajaat, pyreen, uma casa mercante, um rele escravo, ou outro alvo identificável se torna a fonte imaginada de seus medos por um tempo. Daskinor faz o seu melhor para destruir esses inimigos imaginários e qualquer um com a menor semelhança com o alvo é perseguido até a próxima ilusão o atingir. Daskinor nunca foi um regente estável. Desde o início de seu reino como um rei feiticeiro de Eldaarich, ele foi atormentado por medos infundados e terrores sem nome que rondavam sua mente. Pelos primeiros séculos do seu governo, ele conseguia funcionar mais ou menos normalmente apesar de sua crescente paranóia. Enquanto o tempo passava, genuínos surtos de pânico começaram a invadir sua psique. Esses

surtos começaram a durar mais e mais, paralisando Daskinor por horas, dias, algumas vezes meses de uma vez.

Eldaarich foi construída para proteger Daskinor de seus medos. Muralhas fortificadas, militares fortes, templários devotados, pontes retráteis, uma série de fortes e então a cidade estado inteira e seus arredores estavam seguros contra estrangeiros. Com o tempo, ela se tornou menos um forte e mais uma prisão, trancando rei e cidadãos atrás de portões fortes e muralhas altas. Sete séculos atrás, a paranóia do rei feiticeiro se tornou aguda. Ele completamente selou a sua cidade, cortando todas as ligações com as outras cidades-estado. Este foi o modo como as coisas ficaram até uns 10 anos atrás, quando um comércio limitado foi retomado com a Casa Azeth de Kurn.

Hoje, Eldaarich permanece a prisão isolada de uma cidade. Os medos de Daskinor se tornaram os medos de seus cidadãos, tornando todos que vivem sob o seu governo tão paranóicos quanto ele. Ninguém nunca sai de Eldaarich e ninguém nunca entra seus portões maciços. É uma sociedade fechada — figurada e literalmente.

Governo: o mesmo modelo de governo evidente nas outras cidades estado existe em Eldaarich. O rei feiticeiro Daskinor fica no topo da hierarquia da sociedade, suas perturbadas ilusões coloreem cada aspecto da vida na cidade estado. Suas tendências caóticas e paranóia geralmente dominante permeiam todos que entram em contato com ele, tornando a cidade tão selvagem e frenética quanto Raam. A única coisa que permite à cidade funcionar normalmente é que os cidadãos são um grupo dominado, vivendo num quieto medo ao invés de uma anarquia violenta.



Daskinor constantemente procura assassinos que não existem, seus templários e nobres também. Ninguém realmente confia em ninguém em Eldaarich. Isto acaba funcionando para melhor, já que a atmosfera conturbada criou uma sociedade onde o medo de assassinato e traição encoraja o uso de tais técnicas por aqueles que preferem atacar primeiro.

Templários e nobres regularmente matam uns aos outros para evitar que isso aconteça com eles, ou para ganhar poder e posição, ou simplesmente porque a tensão de viver por trás de fechaduras pesadas e estar constantemente de guarda eventualmente deixam até o mais pacato dos seres violento. Em Eldaarich, o medo permeia tudo — medo do rei feiticeiro, medo de

estrangeiros, medo uns dos outros, medo do desconhecido. Como a sociedade é isolada do resto do mundo, tudo do outro lado de suas muralhas e fechaduras é, por definição, desconhecido.

Se Eldaarich é uma prisão, Daskinor é seu prisioneiro mais famoso. O rei feiticeiro vive numa sub cidade fechada e raramente vai para outras partes do seu reino. Sua constante paranóia algumas vezes se intensifica ao ponto de ele parar de funcionar. Nesse estado, que pode durar meses de uma vez só, Daskinor recebe cuidado de seus templários seniores. Em outras vezes, sua paranóia faz que ele nomeie seu medo. Quando isso ocorre, a cidade inteira se mobiliza para combater a suposta ameaça ao reino. Atualmente, o uso de psionismos foi decretado fora da

lei, já que Daskinor acredita que a Ordem iniciou uma campanha contra o seu domínio. Até psiônicos de baixo nível e dons selvagens que mostrem suas habilidades abertamente estão sujeitos a aprisionamento ou morte por causa do atual édito. Apenas Daskinor, um psiônico do mais alto calibre, está liberado dos termos do édito.

Os templários de Daskinor servem como administradores da cidade, e também atuam como os olhos e ouvidos do rei feiticeiro em todos os cantos do reino. Eles são encarregados de observar sinais de traição entre as massas, e lidar com tais traições antes que elas saiam de controle. Os templários são paranóicos e iludidos como Daskinor, sucumbindo a seu medo sempre que ele se manifesta. Por essa razão, Eldaarich se tornou um estado policiado, e os templários são a polícia. Eles comandam os militares. Eles supervisionam todos os registros e distribuição de bens e serviços. Eles detêm o poder da vida e da morte para o resto dos cidadãos em suas mãos apavoradas.

Comércio: após séculos de isolamento total, Eldaarich finalmente voltou a ter contato (apesar de limitado) com o mundo exterior. A Alta Templária Kerrilis (Humana) permitiu a Casa Azeth de Kurn estabelecer a pequena vila de Costa Silte com o único propósito de fazer comércio com Eldaarich. Os templários de comércio de Daskinor interagem apenas com os agentes da Casa Azeth, e essa interação ocorre em Costa Silte. Nenhum estrangeiro é permitido em Eldaarich ou nenhum de seus estabelecimentos.

Todos os outros mercadores devem ir através da Casa Azeth se eles quiserem mercadorias eldaarianas ou colocar seus bens dentro da cidade fechada. Azeth tem

um grande lucro por ser o intermediário, mas a casa não aumenta os preços propositalmente para encher os seus cofres. Executar as funções normais já paga bem o suficiente para satisfazer a casa mercante. A relação beneficia tanto Azeth quanto Eldaarich, e um nível de confiança que poucos nos domínios de Daskinor possuem começou a se desenvolver entre Kerrilis e Corik Azeth. Aonde essa confiança irá levar ainda não foi determinado, e é possível que Daskinor ainda ordene às suas tropas destruir Costa Silte quando a próxima ilusão atacá-lo.

Eldaarich cultiva a maioria de sua comida na vila protegida de Guarda Sul, e nas fazendas nos campos férteis ao redor da cidade estado. Ela compra comida adicional de mercadores, mas há uma necessidade maior de ferro, obsidiana, têxteis e outros itens da vida athasiana. Sua exportação mais procurada são ouro e prata que ela minera com grande dificuldade de montanhas próximas se elevando no Mar de Areia.

Condições na cidade: cada estrangeiro quer destruir a cidade estado e seu rei feiticeiro, e todos que moram dentro das muralhas esperam uma oportunidade para traí-lo. É nisto que o povo de Eldaarich acredita, já que é nisto que seus líderes acreditam. Mas ninguém em toda Athas acredita que haja um medo mais sem razão, mais genuíno. Ele vem do próprio Daskinor, fazendo cidadãos e escravos tremer numa paranóia incontrolável. Os cidadãos são amedrontados e dominados, com surtos de violência quando o medo se torna grande demais para ser contido. Em muitos casos, o medo esmagador do terror e a opressão mantêm as massas no lugar, mas algumas vezes um artesão iludido irá atacar um templário

ou um nobre, fazendo que o nível de paranóia aumente ainda mais.

A qualidade de vida não é boa em Elda- arich. Como Daskinor não confia em nin- guém, ele permite que seus templários dêem apenas o mais essencial para seus cidadãos livres e escravos. Com água e comida apenas necessárias para susten- tá-los e algumas posses pessoais, o povo da cidade é triste e patético. Eles não têm esperança de uma vida melhor e nenhum conceito de vida melhor existe fora das muralhas de Eldaarich. Se alguém até sugerir tal idéia, o medo arraigado do desconhecido vem à tona e faz com que todos rejeitem a idéia.

Enquanto a estrutura de classes de nobre, cidadão livre e escravo existir em Elda- arich, a verdade é que todo aquele abaixo dos templários é um escravo do medo penetrante de Daskinor. O rei feiticeiro vê ameaças a seu reino em todas as fa- ces e sombras. Por essa razão, ele não permite liberdades de nenhum tipo, nem mesmo direitos que cidadãos de outras cidades possuam. Liberdade, para Daski- nor, é apenas uma oportunidade de trair sua confiança. Então ele ordena aos seus templários que oprimam o povo de sua cidade, para deixar suas vidas tão miseráveis para que eles não tenham for- ças para contemplar a traição. Não é mu- lto melhor para os templários. Eles são mantidos na linha pelos altos templários, que por sua vez, estão sujeitos aos capri- chos brutais de Daskinor.

A maioria da população consiste de hu- manos, apesar de haver também anões, meio-gigantes e muls em números signi- ficantes. Há também alguns aarakocras mofando nas senzalas. Daskinor tem um ódio particular pelo povo alado e dá aos seus templários compensações especiais

por capturar aarakocras próximos das Montanhas Brancas.

Se viajantes se encontrassem em Elda- arich ou em alguma de suas localidades (o que não é muito provável), eles sentiriam o peso da opressão e o fedor de doença mental que paira no ar quente e sufocan- te. Os cidadãos são acovardados, muito quietos, embora um indivíduo ocasional- mente seja dominado pela febre do medo e ataque qualquer um que estiver ao al- cance. A cada ano a escuridão na alma de Daskinor aumenta, a sua paranóia mais aguda. Essa deterioração mental se refle- te na cidade, como se cada cidadão fosse uma parte da mente doente do rei feiti- ceiro.

A Aliança Velada: Eldaarich não tem Alian- ça Velada. Daskinor arrancou a Aliança e a destruiu 400 anos atrás quando um grupo de preservadores se tornou seu inimigo imaginado do momento. Alguns preser- vadores ainda vivem na cidade, mas eles ficam ocultos e são relativamente fracos devido à falta de treino adequado. Pre- servadores de Kurn algumas vezes se infiltram na cidade lacrada para dar trei- namento e ver como estão as condições, mas eles não o fazem com freqüência. Se eles forem pegos, eles serão mortos, e se a origem de sua cidade for descoberta, isto poderia declarar guerra entre as duas cidades. Ninguém, especialmente Oronis, o Avangion de Kurn, quer que uma guer- ra se rompa. Ele, no entanto, sente a dor que tanto Daskinor quanto seus cidadãos sentem, e geralmente reflete sobre como achar uma solução para os problemas de Eldaarich.

O Último Mar

O Último Mar é um grande corpo de água salgada escondido atrás dos picos das

Montanhas Trovão. Um grande monte íngreme sai do mar, que ocupa boa parte do vale protegido. Um campo de grama áspera e vigorosa cerca o oceano. Essa grama é usada para confeccionar corda e outras fibras, mas não é muito boa para pasto. Ela se adaptou para sobreviver no solo rico em água salina e seu sabor não é muito apetitoso para a maioria das criaturas. Uma faixa fértil das Savanas além do gramado, entretanto, possui uma ampla vegetação para pasto e cultivo de plantas selecionadas. Ela tem as mesmas características das Savanas ao sul, apesar de a abundância de água (fornecida por chuvas nas montanhas) a deixar mais exuberante do que uma savana típica. Nuvens de chuva se formam nas Montanhas Trovão e são carregadas para o vale, fornecendo uma fonte regular de água doce. Uma antiga cidade prospera do lado do Último Mar. Saragar, que remonta desde o período de tempo conhecido como a Era Verde, parece um paraíso comparado com as cidades-estado dos reis-feiticeiros. Aparências podem ser terrivelmente enganadoras.

Saragar

As Montanhas Trovão e a Planície do Fogo cercam Saragar, a cidade do lado do Último Mar. Essa metrópole não está relacionada com as cidades-estado dos reis-feiticeiros em modo algum. Suas origens remontam a tempos mais antigos. Saragar já foi um dos grandes centros de civilização no meio da Era Verde. No ápice de seu poder e influência, Saragar repentinamente cortou todos os vínculos com o mundo exterior e se isolou atrás de suas formidáveis barreiras naturais. As batalhas das Guerras Purificadoras nunca alcançaram as costas do Último Mar, e hoje

ela é um lugar de lenda que foi esquecido pela maioria do resto de Athas.

A Era Verde foi marcada como uma época de poderosos psiônicos, e Saragar tinha alguns dos melhores do mundo. Como o centro de um domínio há muito esquecido, Saragar era um trono de liderança, e seu legislador era servido por um trio de conselheiros psiônicos. Quando o legislador pediu para seus conselheiros vislumbrarem o futuro e decidir um curso para a antiga cidade, o trio combinou seus poderes e olhou através do véu do tempo. Eles viram além da Era Verde, no início do Tempo da Magia, o começo das Guerras Purificadoras, e o começo de um período que seria conhecido como a Era dos Reis-Feiticeiros. Se nada fosse feito para ser preservado, Saragar seria destruída. Os três poderosos psiônicos decidiram que o legislador não era capaz de salvar o domínio. Ao mesmo tempo, eles não estavam dispostos de publicamente depor-lo, também, já que ele era um regente popular e amado. Ao invés, eles invadiram sua mente e tomaram controle. Apesar de parecer que eles ainda estavam atuando como os conselheiros do legislador, eles na verdade estavam governando o domínio através dele. Neste dia, os Senhores da Mente tomaram o poder e Saragar começou a se preparar para o seu futuro.

Todos os melhores e mais importantes membros da sociedade foram movidos de diversas localidades para viver na cidade perto do Último Mar (apesar de que ele não era chamado assim naquela época). Humanos, elfos e anões, que estavam vivendo separadamente pelo domínio, foram levados para Saragar. Contato com outros domínios e até mesmo localidades leais foi rompido, e Saragar literalmente

desapareceu do mundo. Se viajantes tentassem achar a cidade, eles descobririam anda além de terreno árduo e terríveis monstros produzidos pelos poderes mentais dos guardiões colocadas em intervalos regulares ao redor do vale. Estes guardiões eram psiônicos talentosos cujas psiques foram aprisionadas em esferas de obsidiana com o único propósito de produzirem alucinações ou distorcerem os sentidos daqueles que tentassem atingir Saragar. Após um tempo, a cidade foi considerada destruída e viagem naquela direção cessou.

Conforme os anos passaram e os Senhores da Mente envelheciam e enfraqueciam fisicamente, eles tomaram uma decisão que teria provocado repulsa em outros da Era Verde se eles tivessem descoberto. Secretamente, os três psiônicos tiveram suas psiques colocadas dentro de orbes de obsidiana. Os orbes ficaram ocultos numa vasta câmara protegida embaixo da cidade. Usando construtos mentais que nunca envelhecem, os Senhores da Mente continuaram a dominar Saragar século após séculos. Antes do que uma geração se tivesse passado, entretanto, eles haviam se tornado os Trinos Senhores da Mente de Saragar.

Governo: o tipo básico de governo comum a todos os domínios na Era Verde ainda funciona em Saragar. Esta hierarquia possui um legislador em seu topo (ou um conselho de legisladores, como em Saragar), magistrados para reforçar as leis do domínio e executivos para lidar com a burocracia. Esse modelo, com papéis adicionais dependendo das necessidades do domínio, era prevalente através das sociedades ao redor da costa que é agora conhecida como o Mar de Areia. Para o público geral, um trio de legisla-

dores sem-idade governa Saragar. Thesik, Barani e Kosveret aparentam estar no ápice de sua forma física - o que foi aproximadamente há 9.000 anos. Na realidade, eles são construtos mentais projetados das mentes incorpóreas destes antigos psiônicos.

Durante a Era Verde, era comum a prática de escravizar psiques em esferas de obsidiana de onde elas exerceriam uma função específica. Por exemplo, uma psique era chamada de Movedor, controlando o tráfego com um sistema de transporte psiônico, enquanto outra era encarregada de observar uma área ou servir como aparelho de comunicação. Numa época de bonança, escravos psiônicos eram usados para deixar a vida mais fácil para as classes superiores. Por isso que era inimaginável que os legisladores colocassem suas psiques nos orbes. Era considerado como algo que as classes superiores faziam com as classes inferiores para sua própria conveniência — não algo que eles faziam neles mesmos. Os legisladores queriam continuar a existir, entretanto, e os orbes (junto com maestria psiônica quase infinita) deram essa oportunidade. Os orbes com as psiques se chamaram de Senhores Trinos da Mente. Eles governavam conjuntamente como legisladores de status iguais. Ninguém em Saragar sabe que seus governadores são mentes incorpóreas. Eles acreditam que eles são deuses psiônicos imortais com corpos físicos (que são na verdade construtos mentais sem substância física usados para aparecer em público). Os Senhores da Mente não são particularmente benevolentes, nem são completamente sábios. Milhares de anos sem o consolo de corpos ou o conforto de sensações físicas distorceram e corromperam suas mentes. Eles mal po-



dem se aturar, mas eles continuam a trabalhar em conjunto para manter o horror da visão que eles compartilharam de invadir seu domínio.

Magistrado Efkeno (Elfo) protege Saragar ao aplicar as leis criadas pelos Senhores da Mente. Ele é o magistrado sênior no reino, com uma legião de magistrados menores (chamados proctors) servindo sob seu comando. Efkeno acredita que a lei está acima de todas as outras preocupações. Ele defende cada código e édito com igual vigor, da mais reles violação, jogar lixo em local público, aos mais terríveis crimes de traição e assassinato.

Por sorte, não há muitos crimes violentos nas ruas de Saragar — os Senhores da Mente cuidam disso. Efkeno é mais preocupado em ter certeza que o público se

mantém feliz, pois esse é um dos éditos mais queridos dos Senhores da Mente: “Felicidade deve ser mantida.” Para este fim, Efkeno e seus proctors constantemente buscam sinais de descontentamento, tristeza ou discórdia. Além disso, Efkeno também permanece vigilante contra estrangeiros, já que todos os cidadãos de Saragar são ensinados que coisas além do vale do Último Mar são más e extremamente perigosas.

Com os legisladores e magistrados ocupados com suas tarefas, cabe aos executivos cuidar da parte administrativa do governo. A executiva Uruapi (Humana) supervisiona um exército de burocratas que deixam Saragar funcionando suavemente. Como os templários dos reis-feiticeiros, os executivos mantêm registros,

distribuem bens e serviços e promovem o bem-estar do domínio.

Magistrados e executivos são tirados normalmente da nobreza de Saragar, apesar de ser possível para cidadãos livres receberem postos no governo. Como a maioria das civilizações da Era Verde, Saragar não possui escravos — pelo menos escravos físicos. A cidade não tem escravos psiônicos, apesar de a maioria ser de antes da era atual. Orbes de obsidiana cheios com as essências de poderosos psiônicos ou dons selvagens fazem tarefas como mover mós com empurrões telecinéticos, mover veleiros com ventos psíquicos, ou mandar rápidas mensagens ao enviar pensamentos de um lado da cidade para o outro.

Comércio: na maior parte, Saragar mantém uma sociedade fechada e auto-suficiente. Há duas exceções a essa regra.

Primeiro, as vilas periféricas ao redor da costa do Último Mar operam na maioria como comunidades independentes. Os cidadãos de Saragar consideram o povo dessas vilas como primos ignorantes que não são permitidos a gozar a glória dos Trinos Senhores da Mente.

Esses habitantes, entretanto, começaram a apreciar a vida fora da influência dos legisladores de Saragar. Magistrados da cidade visitam regularmente as vilas para ter certeza que os códigos e éditos estão sendo seguidos, mas essas comunidades tendem a ser de natureza mais selvagem e fronteira. Os habitantes das vilas se tornaram exímios marinheiros, navegando por todo o Último Mar para negociar com Saragar. Segundo, os Mestres da Mente permitem aos mercadores ssurrans a viajar através da Barreira de Guardiões duas vezes ao ano para trazer mercadorias e notícias do mundo exte-

rior. Nessas épocas, aos mercadores não é permitido passar além do crescente de savanas ou pisar no vale. Eles se encontram com os executivos que têm a autoridade de negociar pelos Senhores da Mente. Note-se que os orbes que compõem a Barreira de Guardiões ainda funcionam. Alguns foram estilhaçados por desastres naturais ou criaturas violentas. Outros simplesmente perderam a habilidade de reter as essências mentais alojadas neles. Sendo assim, a fronteira já não é tão impermeável quanto era 3.000 anos atrás. Há buracos pelos quais os predadores de todos os tipos podem passar sem problemas, e já que o sistema de defesa psiônica continua a falhar, mais ainda conseguirão.

Condições na cidade: visitar Saragar é pisar na Era Verde de Athas. Pessoas se vestem com tabardos e vestidos que se adequam a uma era bem menos selvagem. O clima relativamente ameno no vale protegido torna tais vestes práticas e confortáveis. Há uma abundância de metal em Saragar — armas, armaduras, ferramentas - apesar de a maioria ser antiga e mostrar sinais de gasto. Algumas novas fontes de minérios existem nas montanhas próximas, mas poucos membros da sociedade sabem como extrai-lo e menos ainda como forjá-lo em novos itens.

Há aproximadamente 30.000 pessoas vivendo em Saragar, com outras 10.000 espalhadas nas vilas litorâneas. Há também um número indeterminado de eremitas, druidas e comunidades ocultas nas montanhas próximas, apesar todas serem, de algum modo, relacionadas com Saragar e a sociedade estabelecida pelos Senhores da Mente. Alguém da Região de Tyr pode considerar Saragar um paraíso e isso é certamente o que os Trinos Senhores da Mente desejam propagar. Entretanto,

os Senhores da Mente são insanos. Eles geram leis para aumentar a ilusão de felicidade e serenidade, mas não fazem nada para realmente atingir esses propósitos. Os magistrados reforçam essas leis, procurando pelos menores sinais de descontentamento na população. Por essa razão, os moradores de Saragar aprenderam a constantemente mostrar atitudes serenas. Se um magistrado ou um Senhor da Mente detecta infelicidade ou pensamentos rebeldes, o indivíduo é levado para um harmonizador para condicionamento. Harmonizadores são psiônicos que invadem a mente do sujeito e modelam seus pensamentos de volta ao rumo que os Senhores da Mente ditaram. Intrusão mental pelos magistrados ou os Senhores da Mente não acontece com muita frequência. Mais frequentemente, uma demonstração de contentamento de um indivíduo cai e alerta um magistrado para um problema mais profundo.

Não há magos de qualquer tipo em Saragar ou no vale do Último Mar. Magia arcana é considerada maléfica e a maioria dos cidadãos de Saragar que testemunhem seu uso não têm qualquer idéia do que estão vendo. Psiônicos existem e são o verdadeiro poder dominador. Clérigos elementais e druidas podem ser encontrados nas vilas ao redor do mar, e um pequeno número de clérigos serve como magistrados e executivos na própria Saragar. Apesar de os Senhores da Mente terem um alcance muito grande, sua própria loucura e picuinhas internas torna fácil evitar a sua ira. Aqueles que verdadeiramente se sentem restringidos pela sociedade vão viver entre as vilas onde as leis são mais frouxas. Visitantes têm mais chance de uma recepção calorosa

dos habitantes das vilas costeiras, apesar de terem de convencer que eles não são espões dos legisladores ou magistrados de Saragar.

A Aliança Velada: Saragar não tem Aliança Velada, já que não tem magos de nenhum tipo. Um tipo diferente de sociedade secreta existe, entretanto. Constituída por marinheiros que velejam nas correntes do Último Mar, este grupo secreto dá passagem segura para fora de Saragar para as vilas que querem sair da influência dos Senhores da Mente. Eles têm que ser cuidadosos com a frequência que eles ajudam para que os magistrados não percebam. Algum dia eles planejam derrubar a tirania disfarçada-dealegria que marca o governo dos Senhores da Mente, mas este dia ainda está longe.

Thamasku

No final oeste do Deserto Cintilante, o terreno desce para formar uma saliência fértil na borda dos Penhascos Serrados. Florestas primordiais cercam um grande lago e uma clareira onde a cidade halfling de Thamasku reside. Esta Meca para os habitantes dos penhascos é reconhecida como uma cidade para aqueles da Região de Tyr devido à abundância do povo e de suas estruturas. Entretanto, é aí que as semelhanças acabam. Thamasku é formada de uma pedra porosa, quase orgânica, dos antigos halflings e moldadas por aqueles que ainda possuem uma pequena fração do poder que os mestres da natureza já tiveram.

A cidade é parcialmente construída sobre o lago, apesar de visitantes de outras partes de Athas notarem, em geral, que ela é mais vertical do que precisa ser. Os habitantes dos penhascos têm uma visão vertical do mundo devido a sua longa as-

sociação com as muralhas de rocha dos Penhascos Serrados. Seu horizonte é para cima e para baixo, enquanto a maioria das pessoas tem uma orientação horizontal. Então, prédios em Thamasku são altos e estreitos, indo em direção ao céu, ao invés de um lado para o outro.

Thamasku é a coroa numa sofisticada sociedade halfling. Como todas as comunidades dos habitantes dos penhascos, ela tem uma rígida estrutura composta de classe alta, média e baixa. A classe alta consiste em líderes de clãs, modeladores de vida e criminosos ricos. A classe média é feita na maioria de mercadores e artesãos. Membros da classe baixa são trabalhadores braçais que fazem as tarefas consideradas abaixo dos membros das classes altas. Modeladores de vida são aqueles halflings que retêm uma pequena porção do antigo conhecimento dos mestres da natureza. Eles podem criar e manter uma vasta gama de ferramentas vivas diferente de em qualquer lugar em Athas. Os modeladores de vida formam uma seita quase religiosa entre os halflings, recebendo respeito e admiração do resto dos habitantes dos penhascos. A exceção possível a essa devoção quase universal vem de elementos criminosos, que buscam roubar itens vivo modelados para seus próprios ganhos.

Apesar de os habitantes dos penhascos fazerem bom uso das armas e ferramentas vivo-modeladas, as técnicas empregadas pelos modeladores de vida caem mais em ritual e repetição do que conhecimento e entendimentos verdadeiros. Os halflings podem remontar à tradição oral sobre a arte de modelar coisas vivas, mas boa parte da maestria foi perdida no passado. O que resta é uma parte importante nas vidas dos habitantes dos

penhascos, apesar de os mais talentosos modeladores de vida serem como crianças se comparados aos antigos mestres da natureza da Era Azul.

Duas sociedades informais também recebem quantidades variadas de respeito. Os Aeronautas e os Escalantes são feitos da elite da comunidade. Os Aeronautas são aqueles halflings que comandam as naves aéreas vivas que navegam os ventos nos Penhascos Serrados. Eles são mais respeitados do que os Escalantes devido a suas associações com as naves vivo moldadas. Os Escalantes, entretanto são batedores e desbravadores que navegam a própria face de rocha, achando caminhos entre as florestas verticais para que os outros possam segui-los.

Como outras civilizações que remontam a uma era mais antiga, os halflings habitantes dos penhascos não têm magos. Eles não tiveram quase nenhum tipo de contato com magia arcana e não têm nenhuma idéia do que ela é. Clérigos elementais existem, mas eles são extremamente raros e não são muito respeitados, mas eles tendem a ser solitários, então isso não importa muito. Modeladores de vida cumprem seu destino na sociedade dos habitantes dos penhascos. Druidas são mais bem considerados do que clérigos, mas eles também tendem a serem solitários. Não há halflings psiônicos entre os habitantes dos penhascos, apesar de todos os halflings terem dons selvagens. Por causa das regras de sua sociedade, entretanto, os halflings tendem a reprimir suas habilidades psiônicas.

Os habitantes dos penhascos quase não tiveram contato com o mundo exterior. Com a exceção de um ocasional ataque thri-kreen do oeste ou uma rara visita por um pyreen, os halflings não têm noção do

que acontece além da Fronteira Enevoadada de seu domínio. Quando eles finalmente encontram um humano ou elfo ou anão, suas reações podem variar de extrema curiosidade a medo, a violência imediata contra seres desconhecidos, já que nada em seus mitos ou lendas podem prepará-los para tal encontro.

O império Kreen

Além dos Penhascos Serrados, além do véu da Fronteira Enevoadada, um vasto império de nações kreen domina a Savana Rubra. Ao contrário dos thri-kreen dos Planaltos, os kreen imperiais têm uma civilização que, em muitos modos, supera as cidades estado dos reis feiticeiros. Muitos dos detalhes a respeito do Império Kreen permanecem um mistério, mas vislumbres do funcionamento dessa sociedade alienígena foram revelados.

Kreen, na linguagem do povo louva a deus, significa povo, especificamente, povo inseto sábio com qualidades de louva a deus. Thri-kreen, mais especificamente significa povo nômade. Então os thri-kreens dos Planaltos são viajantes, enquanto o Império Kreen do nordeste agrupa todos os tipos de povo louva a deus. Note que todos os kreens do norte são tohr-kreen, que simplesmente significa povo assentado. O Império Kreen é chamado de G'lathuk, a família de nações. É uma confederação flexível de nações kreens que pagam tributo de algum tipo para o Haazi, imperador kreen. As cidades mais perto de Haazi'sa, o lar do imperador, contêm uma combinação de diferentes tipos de kreens. As cidades mais distantes de Haazi'sa, por outro modo, são geralmente devotadas a uma única nação kreen e por isso possuem um tipo prevalente de kreen.

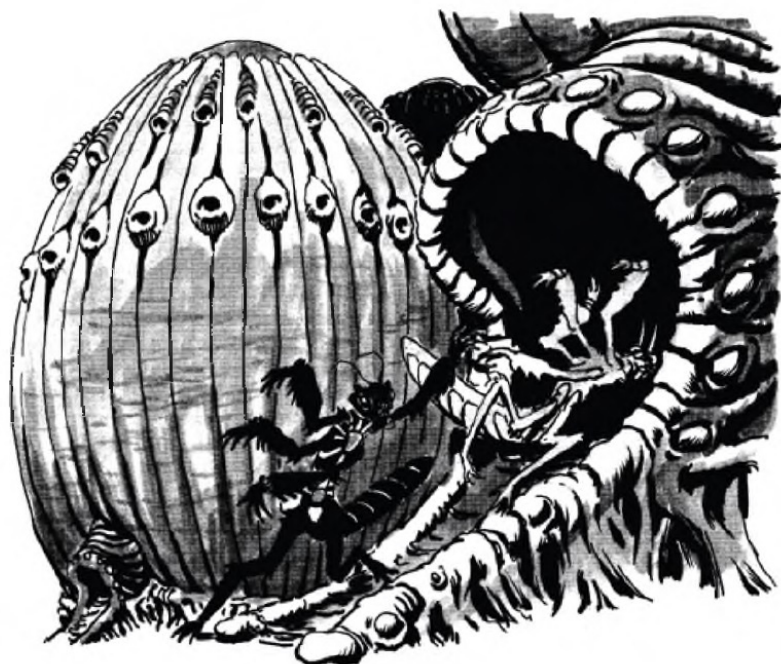
Há seis tipos de kreen verdadeiros: J'ez, identificados pela quitina negra e mãos com quatro dedos; J'hol, que têm quitina vermelha e uma forma quase humanóide; Jeral, de quitina amarelo-areia (uma das duas subespécies comuns na Região de Tyr); To'ksa, marcados pela quitina amarelo areia e mãos de quatro dedos (a outra subespécie encontrada na Região de Tyr); T'keech, que são verde escuros; e Tondi, que têm uma estranha quitina manchada de roxo-rosa.

As cidades e vilas kreens mais próximas dos Penhascos Serrados ficam na fronteira do império. A cidade J'ez de J'eztere e suas vilas satélites (Ko'teg e Z'aythar) controlam a região da savana ao sul do Pântano Kano. Ao norte do pântano, a nação J'hol controla a cidade de L'rax e algumas vilas conectadas (Dezig e Awthuk). Na mesma área, uma cidade e duas vilas são consideradas propriedades imperiais, com populações mistas de kreens. Estas são Thaythilor, Nirik e Kakikix.

Sociedade G'athuk

O Império Kreen tem um sistema de castas firmemente estabelecidas onde todos têm uma função específica. No topo está o Haazi. O imperador atual é um J'hol macho que raramente deixa o santuário de Haazi'sa (a capital imperial). Abaixo do imperador, as subespécies de kreens individuais caem na seguinte hierarquia: J'ez, J'hol, Jeral, T'keech, To'ksa e Tondi. Há postos e posições de status dentro de cada subespécie, apesar de que nenhum To'ksa irá nunca ter as posições ou privilégios disponíveis a um J'ez.

Membros da subespécie J'ez são de natureza leal e tendem a cumprir papéis como líderes e burocratas. Eles comandam legiões, supervisionam detalhes de traba-



Ihos, regem prédios imperiais e executam as funções administrativas necessárias para manter o império funcionando perfeitamente.

J'hol, em geral, têm uma tendência má. Eles compõem a maioria da base militar do império, apesar de serem bons construtores e artesãos.

Os da subespécie Jeral costumam ser de tendência boa. No império, eles servem como professores, apesar de alguns terem seus próprios ranchos e fazendas. As haazik, sacerdotas dedicadas ao serviço do Haazi, são tiradas desse tipo de kreen. T'keech geralmente caem na categoria neutro e bom ou neutro e mau. Na sociedade imperial, esses kreens são os trabalhadores, fazendo tarefas que outras subespécies consideram ingratas, mas muito complicadas para poderem ser

confiadas às raças insectóides escravas. Membros da subespécie To'ksa são caóticos. Eles são a tropa de choque e gladiadores do império. Em geral, eles não têm uma posição firme na sociedade imperial. Seu lugar é considerado como o mais abaixo na sociedade. Eles são nômades numa sociedade sedentária, bárbaros entre kreens civilizados. Eles são nômades e caçadores que preenchem os ermos entre propriedades imperiais. Quando o império se prepara para ir à guerra, ele reúne seus clãs de To'ksa como a primeira linha de ataque.

Se os To'ksa estão no fundo do sistema imperial de castas, então os Tondi nem fazem parte dele. Esses kreens são de natureza neutra, apesar de poderem ser leais ou caóticos. Eles são solitários que têm um grande amor pela natureza e

geralmente seguem o caminho druídico. Essa subespécie é extremamente rara, e eles quase nunca entram nas cidades ou vilas imperiais.

Outro tipo de kreen precisa ser discutido, já que seus membros têm um importante papel na sociedade G'lathuk. Apesar de não fazerem parte da mesma trilha evolucionária que os tohr-kreens, os zik-chil são membros de uma raça distantemente relacionadas. Seu nome literalmente significa sacerdotes da mudança, e sua função é mutar os kreens em super criaturas biologicamente engendradas. De cor pálida e de natureza fria e manipulativa, os zik-chil são cientistas leais e maus. Através de processos biológicos que alteram a natureza exterior de um kreen, zik-chil criam os zik-trin (quase pessoas alteradas que são monstros biologicamente modificados para tarefas específicas: batedores, recuperar informações, combater, escalar, etc...).

Os zik-chil servem o imperador. Eles são temidos e reverenciados pelos outros kreen, e seu trabalho lhes dá uma conotação específica que não pode ser ignorada. Eles supervisionam uma inquisição que descobre qualquer um que interfira com os negócios do imperador e do império.

Empenhos atuais

As cidades e vilas do Império Kreen parecem alienígenas para o povo da Região de Tyr. Feitas com material excretado de insectóides escravizados, o design de cada estrutura tem uma qualidade orgânica e insectóide de natureza que perturba a maioria dos humanos e humanóides. Elas parecem que cresceram ao invés de terem sido construídas, feitas de uma perturbadora série de pináculos, domos e

passarelas membranosas e cheias de kreens das mais diferentes formas e cores.

As várias nações se unem através do tributo comum que pagam ao Haazi. Entretanto, o G'lathuk ficou muito grande para se suportar. O momento está chegando para a família de nações adicionar novas nações para ela. Uma das direções mais promissoras para essa expansão é o leste-acima da Grande Fenda e nas terras altas.

Para facilitar esta expansão, os zik-chil vêm criando especialistas em combate chamados zik-trin'ak e os enviando para os Planaltos para explorar e arrecadar informações. Já que os tohr-kreens do império não consideram nada que não seja kreen como inteligente, eles não têm problemas em se mover para territórios atualmente controlados por humanos e humanóides. Se os G'lathuk decidirem colonizar as áreas a leste dos Penhascos Serrados, isto significará uma terrível guerra entres insetos e mamíferos.

Nem todos no império desejam uma solução violenta para a superpopulação da savana. Muitas facções dentro de cada nação kreen buscam quebrar vínculos com o império, ou pelo menos mudar a direção com que as coisas vêm caminhando. Por exemplo, os zik-chil têm vínculos tão estritos com o Haazi que alguns dizem que eles o controlam. Quando tais conversas atingem os ouvidos da inquisição, os ofensores desaparecem nos templos laboratórios dos sacerdotes da mudança. Outros acreditam que o ciclo atual está perto de um fim, e que um novo Haazi deverá ser selecionado para liderar os G'lathuk.

Um grupo particular de insatisfeitos se reúne num local chamado de Kazin's Chak'sas (Cabeças de Kazin). Localizado

numa elevação a noroeste, este lugar tem uma série de estruturas de pedra na forma de cabeças gigantes de kreens. Os zik-chil declararam esta localização fora dos limites para o público em geral e criaram uma força de guarda de elite de gladiadores to'ksa para protegê-la. Isto não deteve os dissidentes, que se chamam Kazin'tek (grupo de Kazin). Os Kazin'tek acreditam que o modo do império corrompeu os kreens. É hora de retornar a um modo mais simples de vida, como aquele abraçado pelos thri-kreens nômades.

Os estados bandidos

Um tipo particularmente durão de saqueador se desenvolveu no ambiente árido da Barreira de Agreste, apesar de alguns atribuírem essa dureza ao fato que o constante vento que sopra na região os deixa loucos. Sete tribos de saqueadores controlam sete oásis separados no Deserto Cintilante e duas na Planície Escorpião. Uma vila cresceu ao redor de cada oásis, e essas se tornaram a base para os sete Estado Bandidos.

Cada uma destas sete comunidades é uma entidade independente, apesar de serem coletivamente conhecidos como os Estado Bandidos. As grandes vilas são povoadas por foras da lei, ex-escravos e outros párias que acharam um lugar entre os carismáticos e poderosos homens e mulheres que lideram cada tribo. Estas tribos existem num estado quase constante de guerra, lutando umas com as outras para ganhar território, prestígio ou apenas pela emoção do combate.

Quando não lutando uns com os outros, os Estado Bandidos fazem saques contra caravanas nas rotas de comércio próximas ou nos assentamentos espalhados pela região. Usando bestas de montarias

rápidas e exclusivos carros à vela, as tribos varrem os ermos para atacar rapidamente, roubar o que puderem e escapar rapidamente para onde vieram. Não importa que tribo os viajantes encontrem, cada uma tem uma abordagem semelhante no saque — ataque como o vento, pega o que quiseres através de força e medo, intimida cada vítima para que da próxima vez seja mais fácil, comete tanta violência quanto possível para fazer o saque, e satisfaz a sede de sangue que corre na veia de cada saqueador.

Vilas e tribos da barreira de agreste

Há sete vilas que servem como uma capital individual de um diferente Estado Bandido. Estas vilas são *Pilhagem*, *Saque*, *Rapto*, *Destruição*, *Lote de Kel*, *Cólera* e *Despojo*.

A vila de **Pilhagem** cerca um oásis localizado ao norte do Abismo Túmulo Troll, na porção da Barreira de Agreste conhecida como Planície Escorpião. Enquanto a maioria das tribos saqueadoras contém membros de uma variedade de raças, o povo de Pilhagem é na maioria humanóide, com apenas alguns humanos. Chilod (Tarek) lidera este Estado Bandido, comandando uma comunidade de tareks, ssurrans, thrikreens, nikaals, corredores do silte, alguns humanos e anões, alguns braxats e uns poucos b'rohgs. Todas as classes exceto magos são bem-vindas entre os postos de

Chilod, já que o tarek não tem tolerância com profanadores ou preservadores.

Apenas a presença intimidadora de Chilod mantém Pilhagem unida. A combinação de raças torna-os muito voláteis, mas Chilod volta as chamas nervosas para fora ao invés de permitir que elas explodam dentro da vila. Para conseguir isso, o líder

declarou guerra à vila próxima de Saque, tornando-a um alvo para as tendências naturalmente agressivas de sua tribo.

Os saqueadores de Pilhagem fazem excursões periódicas ao Platô Chamuscado. Lá, eles buscam caravanas de mercadores ssurrans para atacar. Os mercadores já chegaram ao ponto de deixar uma pequena caravana atrás para os saqueadores enquanto a sua caravana primária continua em sua rota apontada.

Saque é a segunda de duas vilas oásis na Planície Escorpião. Sua tribo de saqueadores consiste principalmente de elfos que foram expulsos de suas tribos por uma variedade de transgressões, apesar de ter uma sortida coleção de muls, humanos e alguns humanóides. A tribo se chama Fantasmas de Evartu, porque de acordo com a tradição élfica aqueles que são expulsos da comunidade élfica estão mortos. Se as suas ex-famílias os jogaram para vagar nas terras dos mortos, então os párias se sentem no direito de assumir o papel de vingadores fantasmagóricos.

Evartu (Elfo) lidera os Fantasma de Saque numa maneira terrível e geralmente violenta. Enquanto a tribo ataca quaisquer viajantes que ela encontra por espólios ou esporte, os Fantasmas gostam especialmente de atacar tribos élficas do Platô Chamuscado. Quando eles vão saquear, os Fantasmas usam as roupas dos mitos de morte élficos - roupas esfarrapadas, pintura de enterro e armas decoradas com sangue. Isto aumenta a sua imagem apavorante e perturba até os mais fortes guerreiros élficos.

Quando alvos estão particularmente escassos, os saqueadores de Saque não hesitam em atacar a fortaleza anã próxima ao oásis de Poça Imunda. Enquanto a fortaleza de tijolos de lama é formidável,

os anões geralmente “pagam tributo” aos saqueadores de Evartu após uma curta batalha sangrenta. Entretanto, Evartu nunca manda todos os seus guerreiros longe de Saque ao mesmo tempo, já que ele deve se proteger de ataques dos saqueadores da vila de Pilhagem.

Rapto é uma das cinco vilas oásis localizadas ao sul do Abismo Túmulo Troll, na seção da Barreira de Agreste chamada Deserto Cintilante. A comunidade baseada na vila é uma tribo típica de saqueadores - todos ex escravos de Draj. A tribo é governada por Akive (Mul), uma poderosa mul sem nenhuma habilidade de liderança além de grande força, excelente habilidade em combate e a habilidade de intimidar seus subordinados. Esta vila é a mais pobre, menos organizada dos Estados Bandidos e seus saqueadores geralmente arruinam os seus ataques com a mesma frequência que têm sucesso. Os alvos que eles atacam com a maior frequência são as vilas halflings das florestas da Montanha Branca e as vilas periféricas de Kurn.

A vila de **Destruição**, por outro lado, é uma das maiores, mais organizadas e ricas dos Estados Bandidos. Ela se parece mais com uma grande vila de comércio do que uma próspera comunidade de ex-escravos. Seu líder, Talid o Lorde Bandido (Mul), tem uma visão que mantém Destruição num caminho de crescimento e poderia significar grandes coisas para todos os Estados Bandidos. Entretanto, poucos de seus colegas lordes bandidos estão querendo cooperar num nível necessário para seus planos sucederem. Talid quer unir todos os Estados Bandidos numa nação que se estique por toda a Barreira de Agreste. Claro que o ex-gladiador de Raam se vê como o

cabeça dessa nação de foras da lei, uma visão que perturba os outros senhores bandidos. Eles não confiam em Talid ou em sua grande promessa de riqueza e poder. Quando o mul invoca um conclave dos lordes bandidos (que ele faz numa base regular), a maioria dos líderes tribais responde. Essas reuniões geralmente se desmoronam já que cada líder procura conseguir o melhor acordo para a sua tribo. Talid nunca consegue fazê-los entender o valor da cooperação ou a força de uma frente unida que isso daria a todas as tribos.

Apesar de todos eles não confiarem ao extremo em Destruição e terem inveja de sua riqueza, nenhuma das tribos rivais querem atacar a vila diretamente. Ela é extremamente bem fortificada, ataques diretos contra a vila geralmente terminam com vitória do defensor e a perda da vida dos atacantes. As outras tribos não têm receios de atacar grupos de saqueadores que estejam retornando para lá, todavia. Tal ataque também não é fácil, mas tem uma chance melhor de sucesso do que um ataque direto.

Lote de Kel é a vila-oásis mais a oeste do Deserto Cintilante. Esse Estado Bandido é único no aspecto que ele é mais do que uma simples tribo de escravos. Com a exceção de alguns indivíduos, os membros desta comunidade nunca conheceram os grilhões da escravidão. Os membros do Lote de Kel são todos anões que fundaram essa vila décadas atrás. A vila já estava lá quando as tribos escravas começaram a se mudar, e ela tem uma longa história de usar o saque como meios de sobrevivência. O antigo anão chamado Kel (Anão) serve como o líder desse Estado Bandido. De todos os lordes bandidos, ele é o que mais entende a visão de Talid

de Destruição. Infelizmente, seu preconceito contra o mul (e todos os muls em geral) o faz dispensar como algo que não mereça a atenção da tribo. Para Kel e seus seguidores, os anões são a maior de todas as raças, dignos de reger o mundo inteiro. Muls, entretanto, são impuros por causa de sua herança mista e são considerados menos do que anões. O fato da tribo de Talid ser mais próspera deixa o lorde bandido anão ainda com mais rancor em relação ao mul.

A vila de **Cólera**, liderada por Dama Cesti (Humana), possui uma mistura de humanos e humanóides vivendo numa fantasia da construção de sua líder. Cesti, uma exgladiadora de Urik, ficou enamorada por um dos nobres que a possuíam. Mesmo nas senzalas de Urik, ela tinha sonhos de se tornar um nobre para escapar as atribulações da arena. Quando ela ganhou sua liberdade e estabeleceu Cólera, ela o fez com a ilusão de que era de berço nobre.

A vila é feita nos moldes de uma casa nobre - ou pelo menos a versão que Cesti tem de uma. Todos os seus conselheiros e capitães de saque têm títulos de nobreza, e as festas que sucedem um saque bem sucedido parecem mais com um festival nobre do que uma celebração de tribo escrava. A maioria dos seguidores de Cesti gosta da ilusão que a ex-gladiadora criou, apesar de algumas vezes indagarem sobre sua sanidade. Dama Cesti (como ela prefere ser chamada) pode às vezes ser ouvida falando sobre voltar para Urik para participar numa função nobre ou outra, e parece que ela acredita que o próprio Hamanu lhe daria uma audiência se ela assim o desejasse.

Despojo, a vila-oásis localizada na parte sul do Deserto Cintilante, é outra comu-

nidade de ex-escravos que usam a vila como base para lançar ataques em rotas de comércio por perto. Um poderoso profanador chamado Densis (Humano) lidera a tribo. Ele é protegido por Gorzu (Meio Gigante) e Urtke (Meio Gigante Fêmea) meio gigantes devotados ao profanador. Densis odeia Talid de Destruição com vontade. Se alguém deve governar uma nação bandida unificada, o profanador acredita que deveria ser ele e não algum monte de músculos mestiço. Densis não ousa mandar a sua tribo menor e mais fraca contra a de Talid, mas algum dia ele planeja destruir o mul e comandar a rica Destruição.

Enquanto a sua tribo conduz saques ou emboscadas contra os membros dos outros Estados Bandidos, Densis viaja ao norte nas ruínas de Cidade Enterrada. Ele tem explorando esse sítio por quase três anos, e cada vez que retorna a Despojo ele tem um pouco mais de poder ao seu comando. Poucos de seus seguidores o acompanham às ruínas, pois eles acreditam que o lugar é assombrado por terríveis espíritos e criaturas mortas-vivas. O fato que Densis regularmente tem comunhões com esses seres o torna mais importante a seus olhos - e muito mais assustador.

Outras localidades

Algumas outras localizações precisam ser mencionadas antes que essa exploração da Região dos Penhascos Serrados Região chegue ao fim. Estas localizações são Nexus, Recanto Pyreen, Cidade dos Deuses, e Ninho do Inverno. Cada lugar é descrito abaixo.

Nexus

Nexus é uma academia do Caminho localizada no topo de uma pequena cordi-

lheira de montanhas noroeste de Kurn. O local escondido é difícil de acessar e bem protegido por um grupo de psiônicos e seus estudantes. Gulem o Cinza (Anão) dirige a academia. Diz-se que ele constantemente vasculha Athas por psiônicos que mereçam estudar no Nexus, e estes recebem invocações mentais para o local oculto.

Construída dentro dos próprios picos da montanha, o Nexus parece um monólito cinza abaixo do sol carmesim. Devido a salvaguardas colocadas pelos próprios psiônicos que servem à academia, ninguém pode achar a atual localização da academia sem permissão. Inclusive, chegar ao topo da montanha é um dos primeiros testes usados para determinar o mérito de um estudante.

Os mais poderosos usuários do Caminho podem lograr as salvaguardas se eles quiserem alcançar a academia, mas ao fazer isso alerta Gulem e seus professores. Assim sendo, Gulem pode não impedir um membro da Ordem de visitar, mas pelo menos ele estará ciente da aproximação do visitante.

Qualquer um que venha ao Nexus deve jurar segredo absoluto sobre sua localização e verdadeiro objetivo. Enquanto estudando com Gulem e os outros mestres psiônicos, os neófitos devem se imergir nos princípios da Vontade e do Caminho. Corpo, mente e espírito devem ser forjados numa unidade no Nexus, e apenas os neófitos que terminam o excruciante treinamento são destinados às grandes coisas. Muitos retornam para aplicar seus talentos para o bem de suas comunidades. Outros são enviados para os ermos com tarefas específicas. Uns poucos seletos são escolhidos para ensinar outros com a Vontade e o Caminho.

Há rumores que o Nexus tenha ligações com a misteriosa Ordem. Na verdade, Gulem é um entrante da Ordem, mas ele tem planos próprios. Ele não teve nada a ver com o plano do psionatrix, e ele avisou seus colegas a manterem a discrição por causa desses eventos. Parece que Gulem permanece um membro influente na Ordem apesar de seu baixo status graças as suas palavras de sabedoria e ações prudentes.

Recanto Pyreen

Um oásis particularmente exuberante nas Savanas a oeste da Saliência de Thamasku tem o nome de Recanto Pyreen. Aqui, entre um lago azul cintilante e grupos de árvores de longas folhas, a lenda diz que os pyreen se reúnem para discutir a condição do mundo. Se esses seres misteriosos podem genuinamente chamar um único local em toda Athas de “lar,” então o oásis é este lugar.

Animais de todos os tipos vivem no recanto, apesar de nenhum ser inteligente ou maligno ficar por muito tempo. Alguma força os mantém fora, mantendo oásis puro e prístino. Visitantes que fazem uma breve parada no recanto são encorajados a tratar cada ser vivo aqui com o maior respeito. Afinal dizem que os pyreens podem assumir qualquer forma.

Os pyreens, ou os arautos da paz, são uma antiga raça com ligação com a Era do Renascimento que precede a Era Verde. Esses druidas/psiônicos viajam o mundo num esforço de restaurar toda a vitalidade de Athas. Em sua forma natural, eles têm todas as características físicas das raças humanóides, apesar de nunca ficarem assim. Ao invés, eles vagam na forma de animais ou como humanos ou humanóides. Eles são seres solitários e nobres com

um propósito maior: proteger e restaurar a terra.

Enquanto nenhum visitante provavelmente irá encontrar (ou perceber que está encontrando) um pyreen no recanto, sua presença pode ser sentida. Apenas o fato de o oásis existir já deveria ser o suficiente para convencer o mais cético mul que algo poderoso o vigia. Se algum visitante tentar danificar o oásis, dizem que o próprio recanto se levanta e ataca. A outra coisa maravilhosa sobre o recanto é que a nenhum profanador é permitido pisar nele. A terra se mexe, hasteia e até se abre para prevenir que um profanador se aproxime. Se isto falhar, poderosas criaturas emergem do recanto para repelir o mago. Viajantes dizem que tudo, de um lirr a um jhakar, já foi visto defendendo o recanto.

Pelo menos um pyreen regularmente visita o recanto. Desse ponto de vantagem, o arauto da paz pode viajar para a cidade próxima dos habitantes dos penhascos para checar o progresso dos halflings que vivem lá. Os pyreens têm verdadeiros vínculos com os antigos halflings, já que os halflings dos Penhascos Serrados são os mais próximos a Era Azul, faz sentido que os pyreens os observem.

Cidade dos Deuses

A ruína da Cidade dos Deuses fica perto da Mata Sombria, do lado oeste do Mar de Lava. O antigo templo e seus prédios adjacentes são da época da Era Verde. Deuses esquecidos eram reunidos num panteão nos domínios dos legisladores e um domínio ao norte era dedicado a preservar este panteão. Tudo o que resta desse domínio são as ruínas amontoadas da Cidade dos Deuses. O templo principal está quase intacto, com muralhas cober-

tas de ouro e ícones esculpídos que quase brilham com as crenças de uma sociedade há muito tempo morta. Um poderoso raaig guarda o templo, mantendo os seus segredos de todos os aventureiros que não sejam teimosos e hábeis. Dizem que os mistérios da Era Verde e os antigos deuses vivem nas profundezas dos templos, esperando serem descobertos. Para recuperá-los, os aventureiros devem passar pelo espírito que guarda o sítio - e pelas outras armadilhas e defesas que aguardam.

Os prédios adjacentes não estão em condições maravilhosas. Eles foram saqueados e explorados sem piedade através dos séculos, e desastres naturais aumentaram o dano e a decadência. Pouco de valor permanece nessas estruturas, mas quem sabe que pequeno tesouro pode estar escondido sobre uma pilha de escombros ou do outro lado de uma porta secreta?

Ninho do inverno

As Montanhas Brancas, perto da costa do Mar de Areia, têm esse nome por causa da neve cor de pérola que cobre seus picos mais elevados. Essa cobertura de neve dura o ano inteiro, já que é sempre frio e úmido nas maiores elevações da montanha. É entre esses picos congelados que a vila de Ninho do Inverno pode ser encontrada.

Uma grande tribo de aarakocras civilizados fundou Ninho do Inverno muito tempo atrás. Eles se chamam de “silvaarak,” o povo da asa prateada. Este povo-pássaro acredita ser superior a todas as outras criaturas devido à habilidade de voar sobre o mundo. Esta perspectiva naturalmente lhes dá uma grande confiança e orgulho em si mesmos e eles possuem certa

simpatia por todas as criaturas terrestres. Ninho do Inverno é formado de uma combinação de gelo, pedra e tijolos. A combinação cria um espetáculo diferente de qualquer lugar de Athas. O uso de gelo já o torna um lugar estranho e fascinante. Como as estruturas dos halflings dos Penhascos Serrados, tudo no Ninho do Inverno tem uma orientação horizontal. Como lar de criaturas aladas, não importa onde as portas ficam, e passarelas e escadas não são necessárias. Ao invés, prédios são cercados por uma série de plataformas de pousos e poleiros de descanso que apenas vagamente parecem com ruas e mercados de cidades humanas. Na maioria, os aarakocra do Ninho do Inverno ficam nos picos das Montanhas Brancas. Mercadores da vila viajam para Kurn algumas vezes cada ano, mas de outro modo a comunidade fica só. Problemas com os Estados Bandidos e Eldaarich tornam tal política razoável. Muitos jovens do povo-pássaro, entretanto, querem explorar o mundo além das montanhas e interagem com outras culturas civilizadas. Se esse segmento persistente da população tiver sucesso, o Ninho do Inverno pode abandonar completamente seu modo isolacionista.

Traaka (Aarakocra) lidera a vila. Ela prefere manter o Ninho do Inverno separado das terras baixas a fim de manter sua segurança. Entretanto, ela também entende o chamado do céu que faz os jovens aarakocras quererem voar além dos cumes e explorar o mundo. Ela está desesperadamente tentando definir uma política que permita tal exploração sem colocar toda a comunidade em perigo.

A terra imediatamente ao redor da Região de Tyr tem algumas das mais áruas e cruéis de todas as áreas sob o sol carme-

O Diário do Andarilho

O terreno imediatamente além da Região de Tyr pode ser dividido em três partes: as regiões ao oeste, ao sul e ao leste. Não importa que direções você escolha viajar, terá que passar pelas barreiras que mantiveram o povo dos Planaltos isolados naquela pequena parcela de Athas todos estes séculos.

As Montanhas Ressonantes, a Hinterlândia e, então, os Penhascos Serrados são como barreiras às viagens ao oeste. Para o sul, as Dunas de Areia Sem Fim cobrem a terra como um cobertor de grãos incinerados. E para o leste, é claro, o horizonte é preenchido pelo Mar de Areia.

Apesar de eu ter viajando além destas barreiras, há pouco que atraia o povo comum. Cruze os Penhascos Serrados, e uma savana de grama mortal e tohr-kreens mais mortais ainda te aguardam. Consiga cruzar as Dunas de Areia Sem Fim, e você termina numa planície de obsidiana que é -literalmente - a terra dos mortos. E todos já sabem dos perigos que você encontrará no Mar de Areia.

Talvez as recentes mudanças na terra lhe chamem a atenção. A Grande Fenda e a Tempestade Cerúlea, por exemplo...

A REGIÃO ALÉM DE TYR

sim. Para cada lado dos Planaltos, a terra forma barreiras naturais que efetivamente isolaram a área por séculos. Sempre houve aqueles indivíduos aventureiros — ou desesperados — capazes de deixar o conforto e segurança do território familiar para explorar o grande além. Entretanto, o tráfego nunca foi tão freqüente a ponto do povo das sete cidades-estado saber sobre o que fica do outro lado das fronteiras. Com as recentes mudanças na terra, inspiradas tanto por desastres naturais como por levantes políticos, esta relutância está chegando a um fim.

As áreas além da Região de Tyr caem em três categorias: as terras leste, oeste e sul. O Mar de Areia fica ao leste, indo ao norte e sul além da terra que o Andarilho conhece. Não é apenas uma grande bacia de pó. Ilhas e montanhas se levantam do silte como as costas de grandes bestas, e o vale antigamente chamado de Vale do Pó e Fogo é coberto pela Tempestade Cerúlea. A Hinterlândia domina a área ao oeste, e além da área aparentemen-

te sem fim de savanas ficam os confins meridionais dos Penhascos Serrados. A viagem ao sul começa como uma viagem pelos Planaltos, mas então as Dunas de Areia Sem Fim aparecem. Viajantes que acham difícil atravessar um pedaço de deserto arenoso irão achar impossível cruzar os altos e baixos áridos que surgem em cada direção. Quando ela termina, a vasta planície de obsidiana chamada de Terra Morta começa.

Cada uma dessas áreas e suas características importantes são detalhadas abaixo.

Cultura

As áreas que cercam a Região de Tyr são vastas terras estéreis com apenas ocasionalmente sociedades civilizadas. A mais proeminente destas sociedades são os estranhos seres na ilha do Mar de Areia chamada Euripis, a cidade mercante de Celik, os pterrans civilizados das vilas de Vale Pterrano e Escama Perdida, e a cultura de outro mundo que assombra a Terra Morta. Há também algumas vilas menores espalhadas, as típicas (apesar de mais escassas) tribos de pastores, saqueadores

e caçadores-coletores, os sempre presentes eremitas e párias de outras sociedades e as várias comunidades de monstros e humanóides, como os gigantes do Mar de Areia.

Geografia

As áreas ao redor da Região de Tyr podem ser divididas geograficamente em três grandes regiões: leste, oeste e sul. Cada uma dessas grandes regiões pode ser dividida em seus tipos de terrenos componentes, como os outros lugares descritos em capítulos anteriores.

Leste da região de Tyr

O que fica a leste da Região de Tyr? Cada criança nas cidades ou nos ermos, desde o mais alto homem ou mulher nobre ao mais baixo mendigo tari, sabe que a única coisa a leste dos Planaltos é o Mar de Areia. Para todos os propósitos e intenções, as descrições dadas nos Capítulos 2 e 3 se aplicam aqui. Cada método de viagem discutido anteriormente e cada característica de terreno e ameaça letal encontrada perto da costa existe mais ao leste e sul. Há duas características adicionais que precisam ser dirigidas. Estas são pedra nua e rochedos tesos.

Pedra nua aparece sempre que o vento varre áreas de silte raso até o leito de rocha. Estes pedaços nus não são muito grandes, e não aparecem em mapas porque não duram muito. O vento que limpa a poeira do leito de rocha irá enterrá-lo no dia seguinte. A maioria desses pedaços são ou cumes ou pequenas elevações no chão do mar. Pedra nua fica apenas exposta perto da costa, já que o silte longe da costa é muito fundo mesmo para os ventos mais fortes limparem. Um pedaço exposto é sempre estéril; nenhum animal

vive nestes descansos temporários, nenhuma planta encontra sustento nas suas superfícies sólidas.

Em ocasiões muito raras, uma ruína será descoberta no topo da pedra nua. Aparições não esperadas e localizações inacessíveis deixam estes tipos de ruínas intocadas por saqueadores. Se um viajante estiver no local certo na hora certa, ele pode ter sorte o suficiente para conseguir recompensas como armas de metal ou outros tesouros.

Rochedos Tesos furam a cobertura de silte de um modo dramático, lançando-se altos no céu como pontas de lanças enterradas. Estes pináculos íngremes de rocha são geralmente encontrados no silte profundo, mal saindo 3m sobre o pó ou alcançando alturas majestosas de centenas de metros. Rochedos que já foram gastos por séculos de areia sendo soprada têm cumes arredondados, enquanto os mais recentes são rachados e pontudos.

A maioria dos rochedos não traz benefícios para os viajantes exceto como locais para voadores pousarem.

Poucos têm fontes de água, e a maioria não tem nenhuma vegetação. Alguns rochedos servem como lares de criaturas que caçam no Mar de Areia em busca de presas, e então devem ser evitados. Localizações importantes no Mar de Areia são descritas mais tarde neste capítulo.

Oeste da região de Tyr

Viajando a oeste da Região de Tyr, as Montanhas Ressonantes e a Floresta das Montanhas dão na Hinterlândia. Este grande grupo de savanas termina no final dos Penhascos Serrados. A informação apresentada para estas localizações no Capítulo Dois e Três se mantém verdadeira para as expansões cobertas pelo mapa do

sul. Uma característica importante que foi produzida pelo Grande Terremoto é a Grande Fenda.

A Fenda e outras localizações importantes são discutidas mais tarde neste capítulo.

Sul da região de Tyr

Três tipos de terreno distintos formam faixas paralelas conforme um viajante se move a sul da Região de Tyr. A primeira faixa é uma continuação dos Planaltos, feita de tipos de terrenos familiares como terras estéreis rochosas, desertos arenosos, terras erodidas rochosas e savanas. A segunda faixa é uma enorme expansão de desertos arenosos que vai de leste a oeste. Esta área é chamada de Dunas de Areia Sem Fim por razões óbvias. A terceira faixa, que continua ao sul além dos limites do mundo conhecido, é uma planície de obsidiana chamada de Terra Morta. Ademais, a Grande Planície de Sal separa a Terra Morta do Mar de Areia e cria outra barreira natural para viajantes.

Localizações importantes ao sul da Região de Tyr, incluindo as planícies assombradas da Terra Morta, são discutidas neste capítulo.

Localizações a leste

O Mar de Areia e as costas que ele toca contêm várias localizações importantes. Algumas podem trazer conforto a viajantes cansados. Outras são perigosas e devem ser evitadas. Essas localizações são Ket, a Estrada de Fogo, Shault, as Montanhas do Sol, o Arquipélago de Silte, e o Vale da Tempestade Cerúlea. Cada uma é detalhada abaixo.

Ket

A vila remota de Ket fica logo ao norte Região de Tyr, numa bacia de poeira próxi-

ma à estrada comercial que conecta Draj a Kurn. Ket é uma vila cliente de Draj, que fica num lodaçal cercado completamente por silte. Uma estreita calçada de 1,6 km de extensão dá o único acesso à vila. Aproximadamente 500 pessoas moram lá.

As casas mercantes de Draj mantêm postos avançados em Ket. Eles realizam lucrativos negócios comprando a comida excedente cultivada no fértil lodaçal e transportando-a para outras localizações. Uma guarnição protege os postos avançados mercantis (e, subsequentemente, a vila) de gigantes e saqueadores.

A estrada de fogo

Uma cadeia de ilhas vulcânicas vai até o Mar de Areia. Estas ilhas são coletivamente conhecidas como Estrada de Fogo, apesar de cada uma ter seu próprio nome. As três ilhas principais, nomeadas no idioma gigante, são Dhuurghaz (Fogo-Fúria), Avegdaar (Calor Infernal), e Morghaz (Fogo-Aurora). Essas ilhas são na maioria desoladas e sem-vida. Cinzas asfixiantes e lava negra e esfumaçante as banham em pó e fogo. Apesar das horríveis condições, pequenos clãs de gigantes lutam para morar nestas ilhas. A recente criação da Tempestade Cerúlea aumenta as dificuldades, já que nuvens de névoa fervente algumas vezes flutuam em direção à corrente de ilhas. A névoa esfria significativamente até a hora que atinge terra, mas seu vapor ainda queima a carne.

Dhuurghaz é habitada por vários clãs pequenos de gigantes cabeça-de-fera. Esses gigantes têm pavio curto e temperamento cruel. Eles geralmente cruzam o silte até o continente para saquear pequenos assentamentos e mercados isolados.

Avegdaar abriga uma tribo de gigantes do deserto que recebem bem visitantes

na sua ilha. Esses gigantes têm fome de comércio com o mundo exterior, e bravos mercadores que se disponham a fazer a viagem podem ter grandes recompensas. Nenhum gigante vive na ilha de Morghaz. Na verdade, a maioria dos gigantes acredita que a ilha é assombrada. Este era o local mais fértil da cadeia de ilhas, já que seus vulcões se mantiveram quietos por bastante tempo. Entretanto, sua proximidade às nuvens escaldantes da Tempestade Cerúlea a torna um local infernal de visitar. Ruínas perto da costa da ilha ao sul têm seu nome por causa do preservador que um dia morou lá. De Haakar se vê o Mar de Areia e hoje em dia abriga o espírito morto vivo do preservador. O espírito continua a defender as ruínas e segredos que ela contém, mas ele também é conhecido por dar auxílio a grupos de bons aventureiros — especialmente aqueles lutando contra magia profanadora.

Shault

A ilha verdejante de Shault é um dos locais mais agradáveis em todo o Mar de Areia. A poderosa druidisa Mearedes (Humana) e um clã de bons gigantes protegem a ilha, garantindo que seus recursos não sejam abusados. Lendas dizem que Mearedes veio à ilha quando a floresta da ilha estava morta e desde então vem trazendo-a de volta para uma vibrante saúde.

Qualquer que seja a história do local, viajantes devem ser avisados que a druidisa e os gigantes prontamente atacam aqueles que despojam o paraíso insular.

Uma misteriosa ruína de mármore branco fica no coração da floresta. A ruína coberta de vegetação é tudo que restou de uma enorme e linda cidade. A druidisa e os gigantes evitam a ruína, já que predadores poderosos a infestam.

As montanhas do Sol

A antiga cordilheira de montanhas chamada de Montanhas do Sol são domos arredondados de granito que bloqueiam a visão de uma grande porção da Tempestade Cerúlea. A maioria dos picos e vales é estéril, e poucas fontes de água doce existem. Separadas do continente por milhares e milhares de anos, as montanhas só servem de habitat às mais fortes e tenazes criaturas. Wyverns e rocas fazem seus ninhos nos picos mais altos, enquanto erdlus resistentes ficam nas áreas onde uma escassa vegetação ainda cresce. Há predadores também, incluindo uma grande variedade de aranhas.

Grupos dispersos de seres inteligentes lutam para sobreviver nessas montanhas gastas e moribundas. Pequenos clãs de aarakocras habitam os penhascos altos, vivendo como caçadores primitivos. Tribos de monstruosos hej-kin vivem nos subterrâneos e guardam muitas das fontes ocultas de água. Alguns grupos de anões ferozes, remanescentes dos colonos civilizados aprisionados aqui há muito tempo atrás, se degeneraram em selvagens canibais que estão em guerra com as aranhas e os hej-kin.

Desde a aparição da Tempestade Cerúlea, o lado leste das montanhas se tornou inabitável. Nuvens de vapor fervente colidem com as montanhas numa frequência regular, matando o que quer que esteja ao ar livre no momento. Todas as criaturas vivas nas montanhas aprenderam a migrar para as escarpas a oeste para evitar as mortais nuvens de vapor.

O arquipélago de Silte

Silte raso e lodaçais constituem a região conhecida como Arquipélago de Silte. Aqui há o último remanescente do mito

de um mar de água que um dia preencheu a bacia. A área é marcada pelo Lago Evanescente ao norte e três ilhas cercadas por lodaçais, cujas áreas variam de poças de crosta espessa na linha da cintura a áreas centrais tão úmidas que a crosta nunca se forma e a profundidade chega a 9m de profundidade.

O Lago Evanescente tem mais de 32 km de comprimento e 8 km de largura no ponto mais largo. O lago, conforme o indica nome, realmente evanesce com o tempo. Então, quando as condições completam o ciclo, ele retorna. A água ao ar livre é cercada por um sedimento lodoso que parece consumir o lago enquanto o ciclo avança. Mesmo quando a água desaparece o sedimento lodoso permanece, formando um dos mais férteis lodaçais em toda a Athas. Partes do lodaçal têm uma crosta sólida o suficiente para suportar vilas e lavouras. Humanos, anões, e gigantes vivem na região, e o druida conhecido apenas como O Antigo (Humano) protege o lago de profanadores e outros que busquem se aproveitar do terreno.

As pessoas que vivem entre os lodaçais e ilhas do arquipélago tendem a cooperar com a distribuição dos recursos da área. Comércio entre as vilas é um modo de vida aqui. Eles até se unem para se defender contra escravagistas e saqueadores da Região de Tyr. Enquanto invasores são repelidos, mercadores são geralmente bem-vindos pelas vilas. As pequenas casas mercantes de Balic, por exemplo, trocam o couro e osso de mekillot, mel kank e bens manufaturados por comida, madeira, cânhamo e cabelo de gigante.

Humanos na região mantêm comunidades fazendeiras, vilas de comércio e tribos caçadoras. Mercadores nômades vagam os lodaçais em gaivotas da areia, enquan-

to os caçadores fazem uso de pterraxes domesticados que usam como montarias aéreas.

Os anões do arquipélago são principalmente mercadores que refinaram a construção de gaivotas de areia ao ponto de transformá-la numa arte. Eles mantêm algumas vilas, mas a maioria viaja em pequenos grupos familiares a bordo de suas gaivotas. Quando o Lago Evanescente está no auge de seu ciclo e a viagem é bem difícil, quatro a seis famílias se juntam para realizar reparos em seus veículos e criar colheitas temporariamente.

Gigantes vivem nas três ilhas de Darna, Muln e Vaas. Esses estão entre os mais amigáveis e pacatos gigantes em toda Athas. A maioria cria animais de corte, mas alguns vendem seus serviços como guias do silte e carregadores de cargas. Como eles freqüentemente lidam com humanos e anões, eles formaram um tipo de amizade que geralmente surpreende mercadores visitantes.

A porção sul da ilha de Muln costumava ser separada por uma ampla trincheira de silte. As mudanças na terra sutilmente alteraram a ilha, tornando-a muito mais larga do que ela já foi. Os gigantes de Muln sempre deixaram os confins do sul sozinhos, mas agora que a conexão é mais permanente eles começaram a se abrir ao povo que vive lá - o povo da vila de Euripis.

Euripis é uma sociedade de ukoven, ou meio elementais. Como os gênios menores de outros mundos, os meio-elementais de Euripis têm habilidades e poderes que lhes dão uma vantagem sobre todas as raças de Athas. Estas habilidades, entretanto, podem apenas ser usadas se os ukoven mantiverem contato com o elemento que os sustenta. Além disso, se

eles se afastarem muito de sua ilha nativa, os ukoven lentamente morrem. Para cada dia que eles ficam afastados, eles devem passar seis dias se rejuvenescendo nas fontes elementais de Euripis. Se qualquer ukoven não conseguir retornar às fontes depois de mais de dez dias, ele arrisca morte e a permanente perda de suas habilidades.

Os habitantes de Euripis são filósofos e artesãos. Eles recebem bem visitantes que realmente admirem o trabalho dos meio-elementais ou que aprendam qualquer conhecimento que eles estejam ensinando no momento. Eles não são um povo violento, mas eles usarão seus poderes para se defender contra ataques. Atualmente, os meio-elementais possuem relações amistosas com seus vizinhos do norte.

O vale da Tempestade Cerúlea

Um dia o Vale do Pó e Fogo era a terra de Ur Draxa, a cidade estado do Dragão, completamente cercada por um vasto mar de escaldante lava. Uma gigante tempestade de chuva formada pela última batalha com Rajaat - o Arauto da Guerra - mudou severamente a face desta região. A furiosa tempestade azul, conhecida como a Tempestade Cerúlea, agora cobre todo o vale com relâmpagos e raios, nuvens agitadas e chuva torrencial. A tempestade tem caindo por quatro meses, e não mostra sinal de diminuir sua energia tão cedo.

Conforme a constante chuva cai no mar de lava, grandes nuvens de vapor escaldante sobem alto no céu. Este vapor fervente tornou inabitável o interior mais profundo do vale. Mesmo a borda do vale é letal, por causa dos raios que cruzam o chão e o vapor escaldante que chega com qualquer brisa. Ur Draxa e seus cidadãos

estão mortos, e apenas os aventureiros mais suicidas iriam tentar chegar aos seus Portões enquanto a chuva fria continuar a cair sobre o mar de lava.

Aqueles que são valentes o suficiente para atingir a borda exterior do vale podem encontrar o corpo desencarnado de Tithian de Tyr, que foi permanentemente ligado à Tempestade Cerúlea. Ele pode interagir com o mundo físico através da tempestade, já que seu corpo foi aprisionado no espaço dimensional conhecido como Negro. Ele efetivamente se tornou um espírito de água, assombrando o vale e inadvertidamente protegendo as Lentes Negras que de outro modo poderiam ser usadas para libertá-lo.

Localizações a oeste

A Hinterlândia que fica do lado oeste da Floresta das Montanhas é na maioria destituída de sociedades civilizadas. Como com qualquer regra, há exceções. Para o sudoeste, pterrans civilizados vivem nas vilas de Vale Pterran e Escama Perdida. Esses avançados homens lagartos procuraram estabelecer rotas de comércio com a Região de Tyr desde a devastação causada pelo Grande Terremoto. Esse desastre natural formou a Grande Fenda, uma ferida cortando profundamente dos Penhascos Serrados até a Savana Rubra além. No fundo da fenda, evidências de outra civilização foram encontradas — Sijidzak (a Muralha de Batalha), uma maciça muralha fortificada colocada pelos tohr-kreen do norte. Cada uma destas localizações é detalhada abaixo.

Vale Pterran e Escama Perdida

As vilas dos pterrans civilizados da Hinterlândia são conhecidas como Vale Pterran e Escama Perdida. Além das vilas gêmeas,

alguns assentamentos menores estão espalhados ao redor. Há aproximadamente 10.000 pterrans vivendo nas comunidades da Hinterlândia.

Vale Pterrax é de longe o maior assentamento, com 4.000 residentes permanentes. Os pterrans vivem em choupanas construídas sobre buracos. As choupanas são feitas usando ossos e peles de criaturas maiores que vagam pela Hinterlândia, incluindo mekillots e inixes. Os pterrans plantam, caçam e criam rebanhos. Eles também são habilidosos artesãos, fazendo algumas das melhores ferramentas e armas de ossos do mundo conhecido.

Escama Perdida consiste de apenas 2.000 habitantes. Originalmente, a comunidade foi estabelecida após os pterrans terem uma cisma religiosa. Alguns foram para os Planaltos e se tornaram os pterrans primitivos que moram lá atualmente. Outros fundaram a vila de Escama Perdida. As desavenças que levaram à cisma já foram resolvidas há tempos, e hoje as duas vilas formam a base da civilização dos pterrans da Hinterlândia.

O povo de Escama Perdida é reconhecido pela sua legião de cavaleiros de pterrax. Os melhores guerreiros da vila devem viajar bem ao sul das terras erodidas rochosas onde as criaturas voadoras residem. Lá, eles procuram nos cânions por ovos de pterrax. Cada guerreiro é responsável por encontrar um ovo, e por criar e treinar o bebê pterrax que eventualmente sairá dele.

Os pterrans civilizados seguem as mesmas três Trilhas da Vida que seus primos primitivos seguem no leste. A do Guerreiro, do Druida e do Psion compõem a base da sociedade pterrax. Entretanto, os pterrans civilizados têm trilhas menores também. Fazendeiros, pastores, artesãos e

mercadores são trilhas honrosas, embora menores, para os pterrans abraçar. Ainda, as trilhas primárias produzem os líderes da sociedade e têm mais prestígio que as trilhas menores.

Como nas sociedades pterrans mais primitivas, as cerimônias e celebrações da sua religião se destacam proeminentemente em cada aspecto da vida pterrax. Eles reverenciam Athas, a Mãe Terra, e o Grande Terremoto e seus abalos posteriores são considerados um chamado aos filhos da Mãe Terra para se envolverem mais com os assuntos do planeta. Para esse fim, exploradores foram enviados ao leste para fazer contato com outras civilizações. Relações diplomáticas já foram estabelecidas com a Cidade Livre de Tyr, e negociações já estão sendo feitas com várias Casas Mercantes aventureiras.

Cada vila pterrax é liderada por um Triunvirato, consistido do mais antigo membro tribal de cada uma das Trilhas da Vida primárias. Em comunidades menores, a vila inteira é consultada antes de uma decisão ser feita, mas nas vilas maiores o Triunvirato tem poder de decidir pela comunidade inteira.

A grande fenda

Formada pelos levantes do Grande Terremoto, a Grande Fenda é uma rachadura irregular larga nos Penhascos Serrados e se estreita num ponto perto das Montanhas Coroa do Dragão. As paredes ásperas descem até um piso levemente inclinado que chega quase ao nível da Hinterlândia, então lentamente desce os três quilômetros necessários para chegar ao nível da Savana Rubra conforme se dirige ao oeste. Em seu ponto mais largo, a Fenda alcança 40 km.

A inclinação suave torna fácil escalar das terras altas para as terras baixas. No fun-

do da Fenda, o vil pântano que fica na base dos Penhascos está a espera, e por sorte a Fenda se abre perto do ponto mais estreito do pântano. Alguns monstros estranhos do pântano se mudaram para a Fenda, e grandes buracos nas paredes da Fenda permitem alguns horrores subterrâneos submergir. Portanto, a Fenda não é um lugar seguro para se viajar.

Tohr-kreens leais ao Império Kreen estão usando a Fenda como um meio de chegar às terras altas. Até então, apenas times exploratórios chegaram às terras altas, mas os kreen estão definitivamente investigando a possibilidade de lançar uma invasão total em preparação para expandir seu império.

Si'jidzak

Alguns quilômetros perto da Fenda, mas ainda perto do fundo da inclinação, os kreen construíram uma muralha fortificada e uma fortaleza que eles chamam de Si'jidzak. Literalmente traduzida como “a Muralha de Batalha,” o Si'jidzak é feito de areia e resinas exsudadas de insetos escravos. A muralha tem quase 15m de altura. A areia foi empilhada e moldada, então coberta com um material duro, liso e cristalino. Um prédio arredondado construído da mesma maneira fica contra a muralha. Ele tem 12 m. de altura, servindo como uma sentinela silenciosa entre um par de portões maciços.

O Si'jidzak tem duas funções. Primeiro, ele permite aos kreen monitorar o que entra na Fenda, deste modo impedindo que as criaturas do pântano migrem para as terras altas. Segundo, ele serve como uma base para times de exploração enviados para descobrir a disposição da terra. Adicionalmente, os guerreiros designados a proteger a Muralha de Batalha também evitam que moradores das terras altas

invadam a Savana Rubra. Os kreen não reconhecem sociedades não kreen como ameaças (ou mesmo como civilizações), mas eles sabem que bestas selvagens podem causar estrago se deixadas soltas.

Localizações Sul

As terras ao sul da Região de Tyr começam bem hospitaleiras, mas rapidamente ficam áruas e até mesmo mortais. Ainda, há lugares de interesse que viajantes podem tentar alcançar. Suas razões podem ser simples curiosidade ou ganância declarada, mas as rotas que eles devem cruzar contêm todos os tipos de ameaças únicas. As localizações ao sul incluem Celik, os oásis de Poça de Durg e Último Gole, uma edificação de pedra chamada de Monolito Carmesim, a planície de obsidiana chamada de Terra Morta, uma ruína conhecida como Pequeno Lar, e por último, A Cidade dos Mil Mortos. Todos são descritos abaixo.

Celik

Celik é uma antiga cidade que foi uma das jóias da coroa nos domínios da Era Verde. Agora praticamente apenas um monte de ruínas, ela continua a funcionar como uma cidade graças àqueles que vivem lá. Os cidadãos de Celik são uma combinação de aventureiros aposentados, párias de suas sociedades, ex-escravos e humanóides selvagens que se reuniram na cidade em busca de proteção, recursos e riqueza que a localização promete.

Korsun (Humano), o patriarca da casa mercante de Mareneth, controla a cidade. Todos os bens e cidadãos pertencem a ele. Mareneth foi a casa mercante primária da cidade-estado de Kalidnay. Quando a cidade foi destruída, os membros da casa que estavam fora no momento decidiram criar a sua própria comunidade

para poder sobreviver. Depois de uma curta busca, os agentes da casa acharam as ruínas de Celik. O apelo chamou por bravos guerreiros para ajudar a eliminar todos os vermes e criaturas perigosas, e dentro de um ano uma pequena porção das ruínas ficaram habitáveis. Hoje em dia, quase 60% da cidade é ocupada pela Casa Mercante e seu membros. O resto da ruína permanece selvagem e perigosa, selada atrás de muralhas e muros construídos para impedir o que quer que resida lá de emergir dentro da cidade viva.

Em Celik, a casa mercante tem a mesma posição que reis feiticeiros têm nas cidades ao norte. Patriarca Korsun governa como um rei, com sua família, agentes e tropas de caravana servindo como a nobreza da cidade. Todos na cidade são considerados como cidadãos livres, apesar de na verdade eles serem servos contratados que devem ganhar sua liberdade trabalhando pela casa. Qualquer ser inteligente e saudável é bem-vindo a Celik, desde que ele concorde com os termos de serviço. Desde que os termos sejam cumpridos, o cidadão recebe comida, água, um lugar para morar e pequenas quantias de dinheiro para usar nas tabernas e nos salões de jogos mantidos pelas tribos élficas que ocupam um distrito dentro da cidade viva.

A cidade é dividida em duas porções: a cidade viva e as ruínas. A cidade viva é onde todos os mercadores e cidadãos vivem. Como outras cidades, esta porção tem mercados e outras amenidades. As ruínas permanecem selvagens. Humanóides vis e até mesmo criaturas mortas vivam nas ruínas, apesar de que a cada ano as tropas de Korsun absorvem mais das ruínas para dentro da cidade viva. Aventureiros podem ganhar um bom dinheiro

com contratos de caça para a casa mercante, desde que eles possam sobreviver o que os aguarda dentro das ruínas. Claro, eles devem ter cuidados com os termos do seu emprego. Muitos aventureiros terminam como servos contratados da Casa Mareneth.

Os mercadores da Casa Mareneth lidam com as comunidades que vivem nos confins ao sul da Região de Tyr, assim como algumas das tribos élficas menores. Caravanas com as cores da casa fazem viagens regulares para as sete cidades do norte, apesar de eles manterem comércio principalmente com Balic e Ledopolus do Norte e Sul. Em geral os mercadores tentam não chamar atenção, já que Korsun prefere que a cidade permaneça um mistério para o povo do norte.

Poça de Durg

Localizada na porção oeste das Dunas de Areia Sem Fim, a sudoeste de Celik, Poça de Durg é um pequeno oásis com uma pequena lagoa no seu centro. O lugar não mereceria menção se não fosse pelo fato que as caravanas mercantes de Celik usam como ponto de descanso na rota que a Casa Mareneth mantém com o sudoeste. Apesar de Poça de Durg ser um local independente, a casa mercante e outros viajantes dão à tribo que o gerencia bastantes suprimentos e riqueza suficientes para pagar pelas tropas que a defendem.

O meio gigante Durg lidera o pequeno grupo que gerencia o oásis. Apesar de nunca falar de onde veio, Durg é bem amigável e sociável. Como todos os meios gigantes, ele tende a emular as atitudes e hábitos daqueles que fazem uma visita ao oásis. Durg, como clérigo da água, escolheu este sítio como seu templo e lar. Apesar de amigável, ele pode se tornar

bem selvagem quando defende o oásis. Os seguidores de Durg nunca são mais de 20, e eles são na maioria ex gladiadores que escaparam das arenas ao norte. O meio gigante também mantém uns 20 combatentes extras contratados para ajudar a proteger o oásis. Apesar dos defensores do Oásis não serem numerosos, a maioria dos saqueadores e tribos predatórias na área sabe que as tropas leais à Casa Mareneth também vigiam o oásis.

Último gole

A vila oásis de Último Gole fica na porção leste das Dunas de Areia Sem Fim. A fonte borbulhante e a pequena faixa de terra fértil ao redor parecem incongruentes no meio de um deserto árido, mas a visão pode ser bem-vinda para viajantes sedentos. Infelizmente, a localização foi reivindicada por um clã de gigantes do deserto que se recusam a deixar qualquer um perto do oásis.

Há mais ou menos uma dúzia de gigantes adultos no clã, com a mesma quantidade de crianças. O chefe do clã, Ogflo, liderou seu povo a este local dois anos atrás. Após uma curta batalha, os gigantes mataram ou expulsaram os anões que costumavam manter a vila. Ogflo e seu clã não têm desejo por peças de cerâmica ou de prata, então viajantes não devem esperar comprar comida e água. Na verdade, eles devem se preparar para combate, já que os gigantes tendem a atacar qualquer um que chegue perto da vila.

Entretanto, o clã irá trocar comida e água por bens e suprimentos. Viajantes devem sobreviver ao combate antes de tais negociações poderem ser iniciadas, mas depois Ogflo irá aceitar todas as ofertas razoáveis. Armas, materiais que não estão disponíveis nos ermos, bens de consumo das cidades e vilas do norte, todos atra-

em Ogflo e seu povo. Quanta água um feixe de ossos mekillots vale depende das necessidades atuais dos gigantes, apesar de Ogflo tender a ser justo depois que a troca se inicia.

O Monolito Carmesim

A agulha vermelho-sangue chamada Monolito Carmesim se levanta das dunas lestes, cortando o céu como a lâmina de pedra de uma espada. A agulha é feita de uma pedra vermelha desconhecida. É lisa e quente ao toque, e alguns dizem que pulsa como um ser vivo. A base tem 4,5m, e chega a um ponto a 12m do solo. Ele não tem juntas, nenhuma porta óbvia ou janelas, e nenhuma função aparente. Ninguém sabe quem o construiu ou quanto tempo atrás foi construído. Ele simplesmente fica só no meio das dunas como um solitário marcador de trilhas.

Viajantes dizem que nas noites em que as luas gêmeas estão altas no céu, criaturas estranhas emergem do monolito para explorar as dunas próximas. Estas criaturas simplesmente saem da pedra sólida, já que nenhuma porta aparece para abrir o caminho. Quando as luas começam a desaparecer, dando espaço a aurora carmesim, os seres voltam ao monolito tão silenciosamente e misteriosamente quanto chegaram.

Registros destes seres variam grandemente. Alguns contos dizem que eles são ou tanar'ri ou baatezu de outro plano de existência. Outros dizem que os seres são fantasmas de uma era antiga, retornando ao local onde eles viveram. As histórias mais prováveis descrevem habitantes desconhecidos de outra parte de Athas que usam ou magia ou psionismo para viajar ao sítio do monolito. Qualquer que seja o caso, os contos sobre esses seres aumentam cada vez que um grupo de via-

jantes retorna de uma viagem pelas Dunas de Areia Sem Fim.

A Terra Morta

As Dunas de Areia Sem Fim eventualmente terminam com um grande declive. No fundo dos altos e serrados penhascos, uma vasta planície da mais negra obsidiana se estica além dos limites do território conhecido. A maioria da planície é um vidro liso, plano e negro, apesar de que em alguns lugares a planície é rachada e grandes pedaços pontiagudos de vidro apontam para o céu. Outras áreas parecem lisas e planas, mas são na verdade cobertas com ranhuras e regatos afiadas que podem cortar até o mais resistente dos corpos em pedaços.

Nenhuma criatura viva habita esta área desolada. Não há nada para comer na planície de obsidiana, pouco o que beber e poucos lugares para se abrigar do vento e do sol. Não há brechas no vidro onde vegetação possa crescer. Nenhuma fonte de água borbulha entre as rachaduras e fissuras. Um pouco de água se acumula em depressões quando uma rara tempestade de chuva ocorre, mas a água rapidamente se estagna e fica ruim antes que o calor das planícies a evapore completamente. Uns poucos pedaços de arbustos e bosques de árvores crescem na obsidiana, mas qualquer que seja a vil magia que formou a planície também transformou estas plantas que já foram vivas em pedras negras.

Uma antiga e terrível batalha das Guerras Purificadoras foi travada neste sítio. Na batalha, a terra foi morta e centenas e centenas de seres foram mortos. Agora criaturas mortas-vivas de todos os tipos habitam as planícies e cânions de vidro de ébano. A maioria destas criaturas mortas-vivas é remanescente das raças

assassinadas, seres que não existem mais em Athas — pelo menos não como criaturas vivas. Seres estranhos com nomes mais estranhos assombram as planícies, reclamando das injustiças que eles sofreram e clamando vingança contra Rajaat e seus infernais Campeões. Em vida eles eram chamados de kobolds e ogros, orcs, homens lagartos, e trolls. Eles tinham nomes como gnomos, fadas e goblins. Agora eles são espíritos, esqueletos e outras formas de mortos-vivos corpóreos e incorpóreos. O ódio que eles têm por todas as coisas vivas os sustenta, mantendo-os ligados ao mundo físico bem depois que seus corpos morreram.

Em alguns lugares, mortos-vivos sem mente continuam a re-atuar as batalhas desesperadas que eles lutaram em vida contra os exércitos dos Campeões. Se viajantes vivos se depararem com um desses sítios de batalha, os mortos-vivos irão atacá-los como se fossem seus antigos inimigos. Em outros lugares, espíritos solitários grunhem por um mundo que já não existe mais. Há mortos-vivos inteligentes nas planícies também, geralmente atuando como líderes para as hordas de zumbis e esqueletos que perderam seu caminho. Em todos os casos, quando um ser com a fagulha de vida é detectado, os mortos-vivos correm para aquela fagulha por causa da calidez e sustentação que ela pode dar. Tais fagulhas de vida são como água para um homem vivo, e os mortos-vivos das planícies assombradas estão muito, muito sedentos.

Algum lugar no centro desta planície assombrada, uma Cidadela de Obsidiana se levanta do campo de vidro.

Desta fria fortaleza, uma poderosa criatura morta viva reúne os espíritos perdidos e almas penadas num enorme exército. A coisa planeja liderar seu exército da Terra

Morta para os reinos onde as criaturas vivas de Athas ainda vivem. Neste dia, este senhor morto vivo espera obter vingança contra Rajaat e todos aqueles que respiram sob o sol carmesim.

Pequeno lar

A ruína conhecida como Pequeno Lar fica a oeste da planície de obsidiana. Na Era Verde, este local de pequenos prédios com decorações ornamentadas era o lar de seres chamados de gnomos. Agora o lugar foi coberto pela mesma camada de vidro negro que cobre tudo na Terra Morta, e hordas de pequenos mortos-vivos vagam pela área. Se qualquer ser vivo se aproximar das ruínas, as fagulhas vitais dentro deles atraem os mortos vivos como caravanas atraem saqueadores. Os mortos vivos são únicos como todos os mortos vivos de Athas, apesar de haver grandes hordas de zumbis e esqueletos. Todos os mortos vivos em Pequeno Lar já foram um dia gnomos ou fadas, apesar de poucos dos habitantes atuais de Athas saberem o que gnomos e fadas são.

A cidade dos Mil Mortos

Uma enorme cidade de obsidiana cobre mais de um quilômetro em cada direção do seu centro na parte leste da Terra Morta. Hordas de mortos-vivos sem mentes ou quase sem mente seguem os comandos de trolls kaishargas, raaigs gnomos, e novas formas de mortos vivos únicos das planícies assombradas. Enquanto quilômetros das planícies de vidro parecem desertas e desprovidas de criaturas vivas e mortas-vivas, a área ao redor desta cidade arruinada está literalmente infestada de seres mortos-vivos de todas as descrições. Eles aparecem à noite, emergindo das sombras para continuar com suas danças de sofrimento

e canções de vingança.

A cidade já foi uma enorme metrópole humana e humanóide, onde todas as raças viviam em paz. Ela era, entretanto, uma abominação aos olhos de Rajaat, então ele foi um dos primeiros lugares visados pelas cruzadas das Guerras Purificadoras. Já que poucos seres vivos exploraram esta cidade desde que ela tombou aos Campeões, muitos segredos e tesouros permanecem ocultos dentro dos prédios cobertos de obsidiana. Infelizmente, a maioria dos tesouros foram maculados pela cobertura de obsidiana, e nenhuma das criaturas mortas vivas irá permitir que seres vivos entrem de modo algum na cidade. Nas raras instâncias onde tesouros foram liberados da cidade, contos de terríveis maldições foram associados a eles. Uma lenda diz que uma enorme criatura morta viva reside sob a cidade de obsidiana. De acordo com o conto, a besta foi criada pelos habitantes da cidade para defendê-la das tropas dos Campeões. Isto ocorreu com a batalha já em andamento, então ela nunca foi lançada para a luta que ela foi criada. Ao contrário, ela se tornou um morto vivo como aqueles que ela foi criada para defender. A lenda diz que a criatura não segue o comando de nenhum dos senhores mortos-vivos. Ela tem seus próprios planos que poderiam significar até a destruição da cidade - se ela conseguisse se livrar do que a prende em seu covil subterrâneo.

APÊNDICE

As Raças de Athas para Old Dragon

Nessa parte do livro erão apresentadas as estatísticas do jogo, para Old Dragon, das sete raças de Athas, todas elas apresentadas em “As raças de Athas” (pág. 26).

Aarakocra

Os aarakocras têm as seguintes características:

- -1 de Força, +2 de Destreza, -2 Constituição
- Chance de Psionismo Selvagem: 35%
- Movimento 6 metros | 12 metros (V)
- Todo aarakocra é proficiente com o uso de lanças e dardos e recebem +1 no acerto e no dano quando atacam com essas armas durante vôo.
- Todas as armas de concussão recebem 1d4 adicional no dano contra Aarakocras. Socos desferidos contra aarakocras causam 1d4+1 +modificador de força de dano.
- Aarakocras não podem ser ladrões ou gladiadores.
- Aarakocras realizam dois ataques com garras e causam 1d4 de dano.
- Aarakocras enxergam o dobro da distância de outras raças e não sofrem punições quando próximos a luzes ofuscantes.
- Ao tentar voar em um espaço fechado que não caibam suas asas totalmente abertas, ajuste -2 no ataque.

Anões Athasianos

Os anões athasianos têm as seguintes características:

- +2 de Constituição e -2 de Carisma.
- Chance de Psionismo Selvagem: 30%.



- Movimento 6 metros
- 3 de bônus em rolagens de JP para magias e resistir a venenos
- Os anões de Athas são muito focados em sua meta de vida recebem +2 em todos os testes de atributos relacionados a sua meta.
- O anão, quando morre sem atingir sua meta de vida, torna-se um banshee com os mesmos DV que possuía enquanto vivo.
- O anão não pode se tornar mago, ladrão ou psiônico, porém pode ser psiônico selvagem se tiverem sabedoria maior ou igual a 12.
- Visão de calor 18 m.

Elfos Athasianos

Os elfos athasianos têm as seguintes características:

- +2 de Destreza, -2 de Sabedoria.
- Chance de Psionismo Selvagem: 30%
- Movimento 6 metros
- O elfo athasiano não têm restrição de classe.
- Visão de calor 18 metros.
- O elfo athasiano, independente da sua classe, tem proficiência no uso de espadas longas e arcs feitos em sua tribo de origem.
- O elfo athasiano homem de armas tem o d10 como DV, diferente do elfo padrão do Old Dragon.
- O elfo athasiano pode correr SEM PARAR por um período igual ao seu modificador de constituição (mínimo de 1) x 48 horas. Após a corrida o elfo deve se alimentar com o necessário para apenas um dia.
- Elfos athasianos dificilmente são surpreendidos no deserto. Eles recebem 3 de bônus em todos as rolagens que tentem pegá-lo de surpresa no deserto.
- Elfos athasianos são resistentes ao frio e ao calor, e por isso recebem 1 de bônus em JPs contra frio e calor naturais.

Halfling Athasiano

Os halflings athasianos têm as seguintes características:

- -2 de Força, +2 de Destreza, +2 de Sabedoria.
- Movimento 6 metros.
- Não pode usar armas grandes.
- Armas médias são empunhadas com duas mãos.
- Os halflings ganham +1 no ataque a distância.

- +2 na Classe de Armadura.
- +3 de bônus em JPs contra magia.
- Os halfling tem -1 em testes de Carisma e -15% em testes de reação com seres de outras raças inteligentes.
- Os halflings não podem ser ordeiros.
- Os halfling não podem ser magos ou psiônicos nem psiônicos selvagens.

Humanos Athasianos

Os humanos athasianos têm as seguintes características:

- +2 em qualquer atributo.
- Movimento 9 metros.
- Chance de Psionismo Selvagem: 35%
- Humanos athasianos são bem flexíveis e não têm restrição de classe.

Meio Elfos Athasianos

Os meio elfos athasianos têm as seguintes características:

- +2 de Destreza.
- Chance de Psionismo Selvagem: 32%
- Movimento 9 metros.
- Meio elfos athasianos não têm restrição de classe.
- Visão de calor 18 metros.
- O meio-elfo ganha um companheiro animal. Se o meio-elfo for psiônico selvagem seu companheiro animal também será. O companheiro animal não pode ter tamanho maior que médio. Alternativamente, o companheiro animal possui apenas uma habilidade de psiônico selvagem, podendo essa ser criada pelo mestre/jogador. Por exemplo, uma águia pode ter a habilidade de se tornar invisível antes de dar o bote ou quando fugindo de um predador. Sugere-se moderação na criação do poder e que este esteja de acordo com a natureza do animal, pois deve

representar uma adaptação do animal ao ambiente.

Meio Gigantes

Os meio gigantes têm as seguintes características:

- +4 de Força, +4 de Constituição, -2 de Carisma, -4 de Inteligência (mínimo de 3).
- Movimento 12 metros.
- Chance de Psionismo Selvagem: 40%
- Todo dado para causar dano é aumentado em uma categoria.

Exemplo: se a arma causa 1d6 de dano, ao invés disso causará 1d8 de dano se manipulada por um meio gigante.

- Roupas e equipamentos têm custo dobrado para meio gigantes.
- Todo dia o meio gigante tem 20% de chance de trocar seu alinhamento.
- Os meio gigantes só podem ser homem de armas. O meio gigante, se psiônico selvagem, só pode usar seus poderes 1 vez por semana.

Mul

Os muls têm as seguintes características:

- +2 de Força, +2 de Constituição, -4 de Carisma.
- Movimento 9 metros.
- Chance de Psionismo Selvagem: 30%
- O mul pode trabalhar SEM PARAR por um período igual a seu modificador de Constituição (mínimo de 1) x 24 horas. Caso o trabalho seja demasiadamente pesado esse tempo é reduzido pela metade. Depois do trabalho o mul deve se alimentar apenas com o necessário para um dia.
- Os muls não podem ser magos ou psiônicos, mas podem ser psiônicos selvagens.
- 4 de bônus em JPs contra frio e calor naturais e doenças.



Pterran

Os pterrans têm as seguintes características:

- +2 de Sabedoria
- Movimento 9 metros.
- Chance de Psionismo Selvagem: 45%
- Pterrans usam as garras para atacar, eles podem fazer dois ataques causando 1d4 de dano+modificador de força por ataque.
- Os pterans tem +1 na CA devido ao seu duro couro de réptil.
- Pterans tem 3 de bônus nas JPs para resistir a calor e penalidade de 3 nas JPs contra o frio.
- As chances dos Pterrans encontrar água e comida são dobradas. Por exemplo, se é necessário tirar 1 no d6 para as outras raças, o Pteran encontra água e comida com 1 ou 2 no d6.
- Os pterans não podem ser ladrões ou magos.



Thri-Keen

Os thri-keens têm as seguintes características:

- -2 de Constituição, +2 de Sabedoria, -2 de Carisma
- Movimento 18 metros.
- Chance de Psionismo Selvagem: 45%
- O Thri-keen pode fazer 5 ataques com armas naturais por turno (+10 na iniciativa). Sendo 4 garras (1d4 + modificador de força) e 1 mordida (1d3 + metade do modificador de força). Caso acerte a mordida, o adversário deve fazer uma JP-DES com dificuldade aumentada pela força do thri-keen. Um adversário preso pela mordida de um Thri-keen não pode se movimentar livremente, além de sofrer -2 em seus ataques. Para escapar, deve-se fazer uma disputa de força contra o Thri-keen. No turno seguinte ao thri-keen ter segurado sua vítima com a mordida, esta deve fazer uma JP-CON ou ficará paralisada por 1d4 turnos.
- Os thri-keens tem +3 na CA devido a sua carapaça.
- Os thri-keens não dormem, porém necessitam descansar pelo menos 1 hora por dia.

- Se um ou mais thri-keens aliados estiverem a até 10 metros de distância entre si recebem +1 no ataque, nos testes de atributos e nas JP-DES. Isso ocorre pelo fato dos thri-keens viverem em colônias.
- Os thri-keens são proficientes no uso da chatkcha, uma cunha de arremesso feita de obsidiana (alcance de 12 metros, 1d6-1 (mínimo 1) de dano, +6 na iniciativa). A chatkcha permite ao seu usuário pegue-a de volta com um movimento caso erre o ataque.
- Os thri-keens apesar de não enxergarem no escuro, não sofrem punições para ataques corpo-a-corpo devido as características de seus olhos e suas antenas. Eles ainda ganham +2 em testes de supresa.
- Thri-keens não podem ser ladrões ou magos.
- 2 de bônus em JP-SAB para resistir a controle mental.
- Thri-keens são sensíveis ao fogo e por isso recebem 4 de penalidade em JPs contra fogo. Thri-keens recebem 1d8 de dano adicional quando forem atacados com fogo.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products trademark to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sà Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia